



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO  
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**GAROTOS MÁGICOS:  
A CRIAÇÃO DE UMA WEBCOMIC SOBRE SEXUALIDADE E  
ANCESTRALIDADE**

**LEONARDO MONTEIRO DE MOURA MACHADO**

Rio de Janeiro

2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO  
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**GAROTOS MÁGICOS:  
A CRIAÇÃO DE UMA WEBCOMIC SOBRE SEXUALIDADE E  
ANCESTRALIDADE**

Monografia submetida à Banca de Graduação  
como requisito para obtenção do diploma de  
Comunicação Social – Publicidade e  
Propaganda.

**LEONARDO MONTEIRO DE MOURA MACHADO**

**Orientadora: Profa. Dra. Patricia Cecilia Burrowes**

Rio de Janeiro  
2021

## CIP - Catalogação na Publicação

M149g      Machado, Leonardo Monteiro de Moura  
              Garotos Mágicos: a criação de uma webcomic sobre  
              sexualidade e ancestralidade / Leonardo Monteiro de  
Moura Machado. -- Rio de Janeiro, 2021.  
              66 f.

              Orientadora: Patricia Burrowes.  
              Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola da  
Comunicação, Bacharel em Comunicação Social:  
Publicidade e Propaganda, 2021.

              1. webcomic. 2. negritude. 3. jornada do herói.  
4. boys love. 5. garotas mágicas. I. Burrowes,  
Patricia, orient. II. Título.

# **GAROTOS MÁGICOS: A CRIAÇÃO DE UMA WEBCOMIC SOBRE SEXUALIDADE E ANCESTRALIDADE**

Leonardo Monteiro de Moura Machado

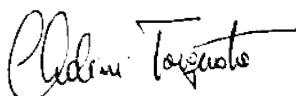
Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Publicidade e Propaganda.

Aprovado por



---

Prof.Dr.<sup>a</sup> Patricia Cecilia Burrowes



---

Prof.Dr.<sup>a</sup> Chalini Torquato Gonçalves de  
Barros



---

Prof.Dr.<sup>a</sup> Giovana Xavier da Conceição  
Nascimento

Aprovado em: 16 de julho de 2021

Grau: 10,0

Ao Leonardo de 15 anos.

## AGRADECIMENTOS

Ao meu pai Eder e ao meu avô Benedito, que são homens mágicos e minhas inspirações.

À minha mãe Ana, que sobreviveu a várias dificuldades, me colocou no mundo e me criou.

À minha avó Marinette que, mesmo com dificuldade de locomoção, votou contra o fascismo pelo seu neto gay.

À minha irmã Natália, garota mágica que me inspira e minha melhor amiga.

À minha irmã Fabiana, que me incentivou a desenhar e a escrever.

Ao meu irmão Felipe, que me apresentou aos animes e ao desenho.

Ao meu namorado, melhor amigo e garoto mágico, João, que me acompanhou em todo esse processo e em vários outros.

À minha avó Bárbara por anos de carinho e apoio.

Ao meu tio Marcelo, homem mágico e entusiasta dos quadrinhos.

Ao Oxigênio e nossas amigas, Biel, Guto, Nog, May, Mari e Lele, sem os quais talvez já tivesse deixado de respirar.

À Bruna e Amanda, que fizeram a ECO ser mais bonita.

Ao AfroCena, especialmente à Medéia, que fizeram a PV ser mais bonita.

À professora Giovana Xavier, por me revelar o poder dos discursos potentes.

À Gabi e ao Breno, pela leitura e incentivo.

À Cice e ao Matheuso, que, assim como eu, são criadores em construção.

À minha vizinha Aline, minha primeira leitora.

Por fim, mas não menos importante, à minha orientadora, Patrícia, que embarcou comigo nessa idéia e me ofereceu três dos momentos mais marcantes na minha experiência ecoínia institucional, este incluso.

**Exu matou um pássaro ontem, com uma pedra que só jogou hoje.**  
Ditado Ioruba

Machado, Leonardo Monteiro de Moura. **Garotos Mágicos: A Criação de Uma Webcomic Sobre Sexualidade e Ancestralidade**. Orientadora: Patricia Cecilia Burrowes. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2021.

## RESUMO

Este trabalho objetiva explorar a criação de uma *webcomic* sobre sexualidade e ancestralidade. Para isso, apresenta os tópicos de estruturas narrativas, formatos, gêneros e subgêneros literários e questões sociais que embasem sua criação. Assim, destrincha a Jornada do Herói, de Vogler, aborda outras estruturas narrativas e realiza um apanhado sobre quadrinhos, *webcomics*, Garotas Mágicas, *Boys Love* e ancestralidade e sexualidade negras. Por fim, expõe um relatório sobre o processo de criação da *webcomic* e suas etapas.

**Palavras-chave:** webcomic; negritude; jornada do herói; boys love; garotas mágicas.



# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2. O QUADRINHO .....</b>	<b>13</b>
2.1 Webtoons.....	15
2.2 Mahou Shoujo .....	18
2.3 Boys Love .....	23
2.4 Sexualidade e ancestralidade negras .....	27
<b>3 A JORNADA DO HERÓI .....</b>	<b>34</b>
3.1 Os estágios .....	34
3.1.1 O Mundo Comum .....	34
3.1.2 Chamado à Aventura.....	35
3.1.3 Recusa do Chamado .....	35
3.1.4 Encontro com o Mentor.....	36
3.1.5 A travessia do Primeiro Limiar .....	36
3.1.6 Provas, Aliados e Inimigos.....	37
3.1.7 Aproximação da Caverna Secreta .....	37
3.1.8 A Provação .....	38
3.1.9 Recompensa .....	39
3.1.10 O Caminho de Volta.....	39
3.1.11 A Ressurreição .....	40
3.1.12 Retorno com o Elixir .....	41
3.1.13 Resumindo a Jornada .....	42
3.2 O Herói de Mil Faces .....	43
3.3 Arco de personagem.....	44
3.4 Estrutura clássica de três arcos.....	46
3.5 A estrutura de três arcos para a Pixar .....	46
3.6 Arquétipos .....	47
3.6.1 Herói.....	48
3.6.2 Mentor .....	48
3.6.3 Guardiões de Limiar.....	48
3.6.4 Arauto.....	48
3.6.5 Camaleão.....	48
3.6.6 Sombra .....	49
3.6.7 Aliado.....	49
3.6.8 Pícaro.....	49
<b>4 RELATÓRIO.....</b>	<b>50</b>
4.1 Escrita.....	50
4.2 Desenho.....	59
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>61</b>
<b>6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>64</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Nós contamos histórias desde sempre. As histórias que contamos nos ajudam a entender o mundo ao nosso redor, a natureza, a sociedade, as ligações interpessoais e nosso interior. Elas se apresentam em diversos formatos, cada um com suas particularidades, suas linguagens e seus pontos de contato específicos. Dos mitos do Egito antigo às matérias do Jornal Nacional, passando pelas histórias da Bíblia e o realismo de Machado de Assis, dando a volta nos filmes de Almodóvar, na dramaturgia de Nelson Rodrigues e nos quadrinhos de Alan Moore, toda história propõe um entendimento sobre a vida, mesmo que apenas um aspecto dela.

Este trabalho não é diferente. Esta é uma investigação teórica sobre uma história que desenvolvo desde o início de 2020, mas que surge em processos pessoais de anos. Com este trabalho, pretendemos apresentar ao mundo a história de Ian, um rapaz de quinze anos que esconde sua sexualidade no armário em um mundo agressivo, porém mágico, quando uma ofensa homofóbica proferida por um de seus melhores amigos engatilha uma série de eventos que o força a enfrentar sua identidade e seu papel nesse mundo.

Além de ser uma investigação para um trabalho prático realizado por seu autor, a criação de uma webcomic, também é uma possibilidade de instrução para aqueles que queiram realizar algum trabalho, teórico ou prático, relacionado à narrativa ou às temáticas aqui abordadas.

A pouca prevalência de protagonistas negros e a escassez de romance homossexual na maioria dos meios impulsiona a realização deste trabalho, junto com o desejo de passar uma mensagem para os jovens: suas existências enquanto negros e/ou LGBTQs são válidas. Além disso, eles são capazes de mudar a sociedade ao redor deles e devem ter orgulho de quem são.

A ideia vem de várias histórias que li, séries que assisti e situações que vivi desde a pré-adolescência. Vem também de uma vontade de ressignificar a graduação para mim, que poderia ser de frustração, mas que escolhi fechar com algo que converse com minha verdadeira necessidade - a de contar histórias.

No próximo capítulo, falamos sobre quadrinhos. Primeiro, debatemos a arte sequencial sob um olhar histórico e teórico. Depois, falamos sobre a emergência das *webtoons*, quadrinhos *online* feitos para plataformas digitais. Em seguida, explicamos o que são Garotas Mágicas, gênero japonês de mangás e animes que fala sobre meninas em idade escolar que precisam equilibrar suas vidas de estudantes com seus poderes mágicos. Então, explicamos o gênero *Boys Love* que, também nascido no Japão e espalhado pelo mundo, retrata histórias de

amor entre dois rapazes. Por último, falamos sobre ancestralidade negra e sexualidade, temas importantes para o desenvolvimento da história.

No terceiro capítulo, navegamos por estruturas narrativas, dando ênfase especial à Jornada do Herói, utilizada por diversos escritores para desenvolver uma história coerente. Também abordamos, comparativamente, os três atos de uma história, a divisão em oito *beats* e os arquétipos básicos dos personagens.

O quarto capítulo é dedicado a relatar o processo de desenvolvimento da história e dos desenhos que a materializam.

Por fim, nas considerações finais, refletimos sobre o processo que levou até o trabalho, o processo do trabalho em si, os aprendizados que saíram dele e as limitações nas quais esbarramos.

## 2. O QUADRINHO

A arte sequencial é uma entre diversas formas de leitura. Ela é séria e deve ser tratada de tal forma pela academia e pelos artistas. Ela precede o cinema como uma forma de contar histórias com textos e imagens e sua expressão atual mais popular são as histórias em quadrinho. É isso que Will Eisner, renomado quadrinista americano, defendia em seu livro “Quadrinhos e Arte Sequencial” (1989).

Scott McCloud ratifica essa ideia quando ele faz um apanhado histórico da arte visual em “*Understanding Comics*” (1994). A arte visual foi a primeira forma de expressão humana conhecida pelos historiadores e antropólogos, na forma de arte rupestre. Depois dela, a arte continuou sendo utilizada para contar histórias e registrar conhecimento, como nos antigos murais egípcios. A partir daí, os símbolos artísticos foram sendo reduzidos até virarem representações visuais de palavras, como o egípcio antigo - hieróglifos - ou a língua chinesa - sinogramas/kanjis - (EISNER, 1989; MCCLOUD, 1994) e, mais ainda, até virarem representações de sons, fonemas, sílabas ou letras, como os alfabetos da atualidade (EISNER, 1989). Dessa forma, McCloud chama letras de imagens estáticas, da mesma forma que a imagem de um quadro ou de um quadrinho, e as palavras são a abstração máxima de algo, completamente despidas de sua ligação com o concreto, assim como a palavra “rosto” não parece um rosto, mas o indica de forma certa.

McCloud (1994) diz que a imagem buscou representar cada vez mais o real, e a escrita, o subjetivo, uma se afastando da outra. Durante a era medieval, segundo Eisner, e durante a nossa infância, acrescenta McCloud, as imagens são acompanhadas de inscrições, “enunciados das pessoas retratadas em pinturas” (EISNER, 1989, p. 13). As inscrições só reapareceram nos panfletos e publicações populares no século XVIII (EISNER, 1989) e a interposição entre letras e imagens pictóricas ganhou força com o modernismo, como no dadaísmo e no cubismo (MCCLOUD, 1994).

Para McCloud, na verdade, podemos voltar às América pré-colombiana, ou à França do século XI ou até mesmo ao Egito antigo, trinta e três séculos atrás, e veremos representações artísticas que poderiam ser consideradas quadrinhos. Ele desenvolve sua própria definição de histórias em quadrinhos a partir da definição de Eisner. Para Eisner (1989), “arte sequencial” foi o bastante, mas McCloud (1994) acha que isso pode confundir as histórias em quadrinhos com outras artes, como o próprio cinema. Ambos concordam que, ao contrário do cinema, que tem sua sequencialidade demarcada pelo tempo, os quadrinhos a tem demarcada pelo espaço. Ou seja, o leitor precisa passar por várias páginas, enquanto o

espectador foca em um quadrado fixo para acompanhar uma história. Por isso, McCloud decide definir os quadrinhos como *“Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, planejada para transmitir informação e/ou produzir uma resposta estética no espectador.”* (1994, p. 9, tradução nossa).<sup>1</sup> Com essa definição, além da arte sequencial da antiguidade, outras várias formas de exibição de imagens em sequência podem ser consideradas *“comics”*, inclusive, e Eisner concorda, imagens de instrução.

De acordo com Eisner, o escritor de histórias em quadrinhos define primeiro o tom da história, ou seja, “se está tratando da exposição de uma ideia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.” (EISNER, 1989, p. 128) Depois, ele define como vai lidar com o roteiro de acordo com as possibilidades que tem, ou seja, como vai realizar “a aplicação da história e do enredo às limitações de espaço e de tecnologia do veículo” (Ibid., op cit).

Nos quadrinhos, escrita e arte andam de mãos dadas. A arte materializa no papel ou no digital o que é escrito. Eisner diz que o papel do escritor nas histórias em quadrinho é o de “conceber a ideia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos.” (1989, p. 123). Ou seja, o escritor pensa conceitualmente e desenvolve a história, enquanto o artista a transcreve para o universo do visível, da mesma forma que o roteirista cria o filme e o diretor age para torná-lo concreto. O roteiro não foi feito para ser lido pelo público, mas para se transformar em outro produto. Eisner defende que o escritor e o artista deveriam ser o mesmo, mas, caso isso não seja possível, principalmente por causa da dinâmica do mercado, que o poder de decisão maior fique nas mãos do artista, que tem mais conhecimento sobre o formato artístico final do projeto.

No início, quando as histórias em quadrinhos se popularizaram no século XIX com as tiras de jornais, houve muita crítica a respeito de uma suposta interferência na formação leitora infantil, pelo perfil comercial e pela essência visual dos quadrinhos, de acordo com o artigo de Cardoso e Domingos (2016). Depois, essa ideia perdeu força e as HQs passaram a ser utilizadas para introduzir e estimular a leitura, facilitar a alfabetização e desenvolver a criatividade.

Foi com a criação das graphic novels (romances gráficos) que as HQs passaram definitivamente de uma predominância de narrativas curtas para o desenvolvimento de histórias com longa duração e com temáticas mais complexas, que são capazes de gerar inúmeras possibilidades de leitura e interpretação. A partir dessa inovação, as HQs ganharam respeito e passaram a ter reconhecimento por seu valor artístico. (CARDOSO; DOMINGOS, 2016, p. 128)

---

<sup>1</sup> No original: Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.

Quando Eisner escreveu seu livro, a *graphic novel* ainda era uma forma de revista em quadrinhos recente. Ele defende que as narrativas contadas a partir das artes sequenciais em épocas antigas eram voltadas para o grande público, mas que, entre 1940 e 1960 a indústria americana de quadrinhos acreditava que as histórias eram voltadas para crianças interioranas. Para ele, os esforços para a aplicação da *graphic novel* esbarravam em “um público despreparado, para não falar num sistema de distribuição mal equipado, adaptado às condições de um mercado geral em que a apresentação segue padrões antiquados” (1989, p. 138).

Em seu livro, Eisner foca no processo de impressão dos quadrinhos. Ele diz: “no momento em que estou escrevendo este texto, a criação de quadrinhos para vídeo ou veículos eletrônicos ainda não está difundida a ponto de merecer maior consideração” (Ibid, p. 150)

## 2.1 Webtoons

Cardoso e Domingos (2016) afirmam que os quadrinhos têm uma “facilidade de adaptação às novas situações editoriais e de leitura” (p. 128). Assim, o cenário mudou desde a data em que Eisner publicou seu livro sobre Arte Sequencial. Hoje, com a difusão da internet e da expansão do uso do *smartphone*, os quadrinhos também se adaptaram a essa realidade.

Quando a internet se difundiu, o mercado editorial enfrentou a popularização dos *scans*: digitalizações dos materiais gráficos, normalmente em inglês, publicados na internet para o público global, com grupos articulados para a tradução ilegal de histórias que não foram lançadas em suas respectivas línguas, como explicam Cardoso e Domingos (2016). Segundo eles, com essa crescente pirataria dos conteúdos, o mercado precisou encontrar uma forma de reverter a situação a seu favor e criou plataformas de leitura digital, como a ComiXology. Além de um sucesso imenso, a criação desse tipo de plataforma possibilita se livrar de problemas do mundo físico, como tiragem e distribuição, podendo vender um título para o mundo inteiro no dia do lançamento, e possibilita o resgate de edições antigas, já fora de circulação.

*Webcomics* são “HQs produzidas e veiculadas diretamente na internet, por meio de blogs e sites (... e) têm conseguido fazer de novas propostas um sucesso de público e até editorial, mesclando a arte sequencial com recursos de animação, áudio e vídeo” (CARDOSO; DOMINGOS, 2016, p. 129). *Webtoon*, por sua vez, é um termo que veio da Coreia do Sul que junta as palavras “*web*” e “*cartoon*” (SHIM et al, 2020; JANG; SONG, 2019). Diferentemente das *webcomics* tradicionais, que seguem os formatos comuns dos quadrinhos impressos, como as tiras e as páginas de revista, a *webtoon* mostra um formato

específico, que segue a dinâmica da internet de rolamento de página.

(Webtoons) mantiveram uma “aparência” única – elas são essencialmente um formato de rolamento vertical (ao invés de virada-de-página), em cores, serializado com episódios que podem ser consumidos dentro de um ou três minutos. Por isso, elas são ideais para acessar em um celular smartphone ao longo de curtos intervalos de tempo. Plataformas de Webtoon, representadas por Daum e Naver, convidam a produção cultural por criadores amadores, semi-profissionais e profissionais, que têm então a oportunidade de engajar com milhões de leitores ativos e fãs através de um sistema de curtidas e comentários publicados ao final de cada episódio. (A maioria dos criadores e plataformas pagos preferem desabilitar a função de comentários porque os perceberem como distrativos e/ou perturbadores). A maioria dos webtoonistas escreve, desenha, colori e acrescenta as letras nos seus episódios semanais por conta própria – a não ser que sejam praticantes bem conhecidos ou bem financiados, cercados por equipes de produção largas e/ou terceirizadas. (SHIM et al, 2020, p. 836, tradução nossa)<sup>2</sup>

As *Webtoons* foram introduzidas na Coreia do Sul em 2003 e cresceram globalmente em 2012, quando Daum Webtoon investiu na plataforma de *webcomics* em língua inglesa Tapastic, e em 2014, quando a Naver Webtoon lançou uma filial do Line Webtoon nos Estados Unidos (Ibid.). Essa expansão de ambas as empresas fez com que o público internacional conhecesse esse formato coreano distinto daqueles que já eram famosos, digitais ou impressos.

Jang e Song (2019) apontam que a *webtoon* está atrelada diretamente à chamada *Korean Wave*, a Onda Sul-Coreana, que denomina um fenômeno no qual produtos midiáticos do país, tais como os *k-dramas* (novelas/séries) e o *k-pop* (música pop), se popularizaram no mundo inteiro. Para eles, esse fenômeno está inserido em uma dinâmica de glocalização, ou seja, à criação de uma “cultura glocal”, uma hibridização entre a cultura local e a influência global - pode-se dizer que é uma média entre o estrangeiro e o doméstico. “O conteúdo cultural global, quadrinhos impressos, foi recriado pelas forças sul-coreanas locais (indústrias de TI) e pela cultura de consumo sul-coreana local (uso massivo de serviços digitais e de telefonia móvel e *snack culture*).” (JANG; SONG, 2019, p. 180, tradução nossa).<sup>3</sup> A

---

<sup>2</sup> No original: have maintained a unique ‘look’ – they are primarily a vertically scrolling (rather than page-turning), full-color, serialized format with episodes that can be consumed within one to three minutes. Hence, they are ideal for accessing on a mobile (smart) phone over short bursts of time. Webtoon platforms, represented by Daum and Naver, invite cultural production by amateur, semi-professional and professional creators, who then have the opportunity to engage with millions of participating readers and fans via a system of likes and comments posted at the end of each episode. (A majority of paid platforms and creators on them prefer to disable the commenting function because they are perceived as distracting and/or disruptive.) Most webtoonists write, draw, color and letter their weekly episodes on their own – unless they are very well-known or well-financed practitioners surrounded by large and/or outsourced production crews.

<sup>3</sup> No original: The global cultural content, comics in print, was recreated by Korea’s local strengths (IT industries) and by Korean local consumption culture (heavy use of digital and mobile service with snack culture).

glocalização pode resultar em outras culturas glocais. Isso significa que o impacto da *webtoon* sul-coreana no mundo cria formas locais de se expressar através desse meio ou de um parecido, como é o caso da França, do Japão, do Vietnã e da Indonésia, de onde surgiram plataformas locais de *webtoons* (Ibid.) e de diversos outros países, nos quais artistas desenvolvem suas próprias histórias e compartilham nas plataformas sul-coreanas já existentes.

Cultura glocal pode empoderar comunidades locais a criar um equilíbrio na hibridez de fatores glocais e características locais e a atender as necessidades da comunidade. Cultura glocal pode, por sua vez, ser consumida de forma transnacional por causa das características universais herdadas em uma cultura híbrida. Então, uma nova cultura glocal pode emergir em países que consomem a cultura glocal. (Ibid, p. 171, tradução nossa)<sup>4</sup>

Qualquer um pode criar e compartilhar uma *webtoon*. Sem apresentar dificuldades para quem já está familiarizado com plataformas, tais quais as redes sociais, de compartilhamento de mídia online, blogs e sites especializados são de fácil uso. Jang e Song (2019) dizem que originalmente, as *webtoons* eram desenvolvidas por amadores, que buscavam compartilhar seus dias ou algum pensamento de forma gráfica. A popularidade desse formato cresceu, atraindo profissionais tradicionais da indústria de quadrinhos.

Igualmente, qualquer tema pode ser abordado em uma *webcomic*, e não é incomum ver narrativas carregadas de questões sociais e, tampouco, de uma grande carga emocional. “No início da produção de *webtoons*, a maior parte dos conteúdos era sobre problemas sociais do cotidiano, tais quais pobreza, bullying digital, suicídio, desemprego juvenil e violência doméstica” (JANG; SONG, 2019, p. 175, tradução nossa).<sup>5</sup>

Ao discutir o formato, Eisner (1989) encontra nos quadrinhos uma dificuldade que o artista enfrenta para mostrar ao leitor as informações de tal maneira que, ao virar a página, seu olho não salte imediatamente para a última informação da página vizinha.

O artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa (...) O obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor a se desviar. Em qualquer página, por exemplo, não há modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro. O virar das páginas força mecanicamente um certo controle, mas não de modo tão absoluto como ocorre no cinema. (p. 40)

<sup>4</sup> No original: Glocal culture can empower local communities to make a balance on hybridity of global factors and local characteristics and to meet community needs. Glocal culture can, in turn, be consumed transnationally because of the universal characteristics inherent in hybrid culture. Then, a new glocal culture can appear in the countries that consume the glocal culture.

<sup>5</sup>No original: In the beginning of *webtoon* production, the main contents of *webtoons* were social issues from everyday life, such as poverty, cyber bullying, suicide, youth unemployment, and domestic violence.



É interessante notar que o artista tem um maior controle sobre isso nas *webcomics*, pois ele pode apresentar na tela do celular o que ele quer que seja visto de cada vez. “A maioria das *webtoons* consiste em um formato de longa tira para visualização de rolamento em uma página da internet ou um aplicativo para celular” (JANG; SONG, 2019, p. 177, tradução nossa).<sup>6</sup> Com esse formato, que, como dizem Jang e Song, dá a sensação de se assistir a um filme, o artista pode apresentar ao leitor um quadro de cada vez, tendo que “rolar” mais a tela do celular para chegar no próximo. Obviamente, apesar disso, o leitor ainda pode atravessar a intenção do artista e deslizar a página direto para o final, tal como pode abrir a última página de um quadrinho tradicional ou, até mesmo, avançar um filme que esteja vendo em DVD para a última cena – mas continua submetido às intenções temporais do criador ao entrar em uma sala de cinema ou em um teatro.

Desde 2003, com o lançamento de plataformas voltadas para *webtoons*, a audiência cresceu muito. Além disso, a popularização dos smartphones ajudou a expandir o mercado entre todas as idades. A *webtoon* também impulsiona os mercados de outros produtos midiáticos sul-coreanos (Ibid). Shim e os outros colaboradores (2020) reúnem os números do mercado: juntas, todas as plataformas de *webtoon* na Coreia do Sul apresentam 2.8 bilhões de visualizações de página mensais realizados por 310 milhões de visitantes únicos mensais. Há 1871 títulos serializados, com 15330 episódios, criados por 6.827 artistas ativos. Shim *et al* (2020) apresentam, a título de comparação, 62.284 séries de HQs sendo publicadas por 4.621 editoras nos Estados Unidos.

Nos diversos sites pelos quais as *webtoons* estão espalhadas, coreanas ou de outros lugares do mundo, os artistas e as plataformas se utilizam de diversos modelos de monetização: você pode pagar, gerando crédito para ler as histórias, que normalmente são compradas por capítulo, pode ver publicidades, que geram pequenos créditos a serem acumulados, pode se inscrever em um site de patronagem e pode dar gorjetas aos artistas. Nesses últimos dois casos, normalmente, os artistas publicam histórias de forma gratuita e, para os patronos, oferecem benefícios, como extras das histórias, rascunhos, ilustrações mais elaboradas dos personagens e *fanservice*.

## 2.2 Mahou Shoujo

*Mahou Shoujo* é um gênero japonês de mangás e animes. Saito (2014) diz que Garotas Mágicas (*mahou shoujo* ou *majokko*) é um gênero bem estabelecido, voltado para garotas pré-

---

<sup>6</sup> No original: Most webtoons consist of a long-strip format for scroll-down viewing on a webpage or mobile application.

adolescentes. Ele tem várias convenções, notadamente a transformação, que faz uma garota normal se tornar uma super garota. Cleto e Bahl (2016) citam como exemplo os animes *Sailor Moon*, *Cardcaptor Sakura*, *Prétear* e *Princess Tutu*. Esse primeiro foi o anime de maior impacto global e inspirou desenhos famosos nos Estados Unidos e na Europa, como *As Meninas Superpoderosas* e *Três Espiãs Demais*.

De acordo com Saito (2014), a definição do gênero Mahou Shoujo se manteve intacta - a forma mais prática de defini-lo é essencialmente pela sua estrutura de negócios. Pode-se considerar que os animes de garotas mágicas são propagandas direcionadas a crianças para vender brinquedos relacionados às séries: “A espinha dorsal do gênero Garotas Mágicas consiste na estratégia de marketing para explorar o interesse dos espectadores específico a um certo grupo de gênero e de idade, majoritariamente garotas entre quatro e nove anos, a julgar pelas idades dos públicos-alvos do merchandising de brinquedos das garotas mágicas.” (SAITO, 2014, p. 144, tradução nossa).<sup>7</sup>

O gênero pode ser descrito como um programa de anime (ou mangá) no qual garotas normais, de nove a catorze anos, adquirem poderes mágicos. A narrativa se desenvolve a partir das formas como elas manejam seus poderes para salvar as pessoas de alguma ameaça enquanto tentam conciliar com suas vidas comuns, mantendo suas identidades em segredo. Outras convenções fortes no gênero são a utilização de acessórios para a transformação, como varinhas, e a presença de animais de estimação. Ambos para serem vendidos como brinquedos (Ibid). Comparando os animes *Madoka* e *Sailor Moon*, Cleto e Bahl (2016) elucidam a presença do animal na história:

A chegada de um pequeno animal branco parecido com um gato que possui conhecimento de poderes mágicos e frequentemente aparece no quarto da personagem principal evoca os guardiões-gatos Luna e Artemis no icônico anime de garotas mágicas *Sailor Moon*. Para as protagonistas, esses guardiões semelhantes a animais servem como guias benevolentes para ajudar a heroína a descobrir e utilizar seus poderes. (p. 2, tradução nossa)<sup>8</sup>

Para Saito (2014), as garotas mágicas têm sido negligenciadas pelos estudos acadêmicos. Ela diz que, dos poucos que existem, duas teorias surgem: uma, de viés feminista, aponta para um empoderamento feminino na sociedade japonesa, com a

<sup>7</sup> No original: The magical girl genre's backbone consists of the marketing strategy to exploit viewer interest specific to a certain gender and age group, mainly girls between four and nine, judging from the targeted ages of the magical girl toy merchandise.

<sup>8</sup> No original: The arrival of a small white catlike animal who possesses knowledge of magical powers and frequently appears in the main character's bedroom evokes the guardian-cats Luna and Artemis in the iconic magical girl anime *Sailor Moon*. For the sailor scouts, these animal-like guardians serve as benevolent guides in helping the heroine discover and use her powers.

transformação das garotas mágicas como uma mostra de transcendência dos papéis de gênero. Essa teoria esbarra na descrença de que essas personagens reflitam o empoderamento real das mulheres no Japão e nas críticas da sexualização da transformação dessas personagens.

Enquanto super-heróis masculinos, como os Power Rangers, transformam-se para modificar seus corpos em armas para servir um propósito maior, “o processo [de transformação de uma garota heroína] é mais uma “maquiagem” do que uma “elevação de poder” (...) as garotas heroínas aparentemente empoderadas nos animes ensinam disfarçadamente as meninas a buscar moda, romance e consumo até o casamento e, uma vez casadas, a permanecer em casa como uma boa esposa e mãe.” (Ibid, p. 145-146, tradução nossa)<sup>9</sup>

Para a professora (SAITO, 2014), há três etapas do gênero no Japão: entre as décadas 1960 e 1970, a década de 1980 e as décadas de 1990 e 2000. Ela diz que, apesar do primeiro “manga de TV” aparecer entre 1962 e 1963, a primeira animação com protagonismo feminino só apareceu no final da década, quando Toei Studio lançou *Sally the Witch*, que também se tornaria o primeiro anime de *magical girl*. Vários elementos foram trazidos de séries que se mostraram um sucesso entre a audiência feminina, em especial a série *A Feiticeira* (*Bewitched*). A audiência japonesa abraçou os simbolismos de magia traduzidos para sua cultura e até hoje gostam das garotas mágicas.

Saito (2014) diz que o tema de dona de casa “bruxa” minguou rapidamente nos Estados Unidos. Ainda assim, é interessante notar que neste ano de 2021 a Marvel, sob o guarda-chuva da Disney, lançou uma série que presta homenagem a esse tema. Com um novo contexto mercadológico, de adoração aos super-heróis no cenário pop, e uma repaginada do tema para se encaixar nessa narrativa, o seriado *WandaVision* é um dos mais vistos hoje em dia<sup>10</sup>. O que indica de alguma forma uma afeição do público pelo tema, nesse caso, provocada pela nostalgia explorada pela produção do seriado.

Para a autora (SAITO, 2014), tanto as garotas mágicas quanto a série americana *A Feiticeira* representavam o impasse entre o poder feminino e a feminilidade que se espera de mulheres na sociedade. Enquanto as mulheres bruxas dos seriados americanos deviam manejar suas vivências entre dois pólos, marcados entre a magia e os papéis de gênero da esposa, as garotas mágicas se viam pressionadas entre a liberdade mágica da adolescência, do “não-gênero” do período *shojo*, e a marcação de gênero da vida adulta, com a maternidade e o

<sup>9</sup> No original: While male superheroes, like the Power Ranges, transform to change their body into a weapon to serve a higher goal, “the process [of a girl hero’s transformation] is more a ‘makeover’ than a ‘power-up (...) The seemingly empowered girl heroes in anime covertly teach girls to pursue fashion, romance, and consumption until marriage and, once married, to stay at home as a good wife and mother.

<sup>10</sup> Série 'WandaVison' ultrapassa 'Bridgerton' em audiência. Disponível em: <https://revistamonet.globo.com/Series/noticia/2021/03/serie-wandavison-ultrapassa-bridgerton-em-audiencia.html>. Acessado em: 27 mai. 2021

casamento.

Hiromi (2003, p. 727 apud SAITO, 2014, p. 149) diz que o novo termo “*shojo*” se refere ao “estado mental no qual garotas dessa idade são mais propensas, o que faz com que elas queiram escapar temporariamente da realidade e tornar-se outra coisa que elas não são” (tradução nossa)<sup>11</sup>. É o tipo de escapismo que vemos também nos *Boys Love*, uma fuga do patriarcado e da heterossexualidade compulsória. No entanto, de acordo com Saito, elas estavam destinadas a crescer e se encaixar nos padrões de gênero, abdicando de seus poderes. Sua magia tem prazo de expiração.

Na década de 1980, Saito (2014) expõe, o gênero das garotas mágicas experimentou uma guinada à produções mais sexualizadas. Além disso, para ela, passou de produções desenvolvidas como propagandas de vinte minutos dos produtos para se tornar o produto em si. Nesse período, prossegue, o vocabulário dos animes voltados para o público masculino foi absorvido pelo gênero, incluindo robôs, cenas de ação e *fan service*.

Segundo a autora (SAITO, 2014), a técnica de animação econômica, com poucos frames por segundo e o uso repetido das mesmas cenas, abriu espaço para que houvesse maiores esforços financeiros na própria história e no psicológico dos personagens. Foi também uma década em que o gênero começou a se auto-referenciar e isso abraçava uma audiência mais madura, que havia assistido os animes do gênero anteriores, de onde vinham essas referências.

De acordo com Saito (2014), o poder dessas garotas mágicas era de se transformar em uma versão mais velha de si mesmas, experimentando um pouco das obrigações da vida adulta, como os deveres domésticos e o romance. A moral das histórias desse período era que isso não vale a pena, a magia de ser mais velha não é melhor do que a magia de ser *shojo*.

No final da década de 1980, a crise econômica japonesa causou efeito nas narrativas que eram contadas. Saito (2014) afirma que nesse momento vários mitos da sociedade local entraram em xeque, como o bem estar social e o vínculo empregatício vitalício. Nessa nova movimentação cultural, as narrativas com heroínas registraram uma alta, de tal forma que a fama dos *Power Rangers* decaiu e seu horário tradicional de sexta-feira na TV abriu espaço para uma série de animação cômica na qual o personagem principal se transformava numa menina fofa quando entrava em contato com água fria.

Saito (2014) defende que a terceira onda das garotas mágicas se destacou por transformar o gênero em uma série de códigos que podem ser utilizados em outros gêneros

---

<sup>11</sup> No original: the mental state to which girls of this age are prone which makes them want to temporarily take leave of reality and becoming other than what they are.

narrativos, com um contato maior com o gênero masculino. São códigos que “impõem certos valores ideológicos e vantagens atribuídas à identidade *shojo* no Japão contemporâneo” (Ibid, p. 157, tradução nossa).<sup>12</sup>

Depois do sucesso de *Sailor Moon*, Saito (2014) argumenta, as narrativas de garotas mágicas reviveram com temas que mexem com gênero e sexualidade, com interesses românticos gay e lésbicos sendo explorados abertamente como parte da narrativa em algumas séries, e a adição de temáticas “masculinas”, como cenas de batalha baseadas em *Dragon Ball* e robôs gigantes. A transformação mágica pela qual as meninas passam deixa de imprimir um crescimento físico e se torna apenas um embelezamento - maquiagem e roupa - para que fiquem ainda mais fofas. Para essa nova fase de garotas mágicas, crescer já não é mais sinônimo de poder, ao invés disso, elas já são poderosas sendo *shojo*.

Ainda assim, as questões da vida adulta permeiam a vivência dessas personagens. De acordo com Saito, “a série posterior da *Sailor Moon* não poderia ter sido um sucesso sem a relação familiar virtual entre *Sailor Moon*, seu futuro marido *Tuxedo Mask* e a filha deles que viajou no tempo, vinda do futuro.” (2014, p. 157, tradução nossa).<sup>13</sup> No entanto, a autora considera que essas questões são apenas um jogo, um passatempo temporário para satisfazer fantasias femininas.

Saito (2014) acredita que, com o aumento da presença de garotos mágicos ou de garotas mágicas que, antes da transformação, são garotos, ou ainda da audiência masculina dessas narrativas, as garotas mágicas podem revelar uma crise em relação à vida adulta em ambos os gêneros. Apesar de experimentarem a vida adulta, as garotas mágicas vêm nisso apenas um jogo e, no final, é a fofura e a fase *shojo* delas que vencem os vilões, muitas vezes mulheres adultas.

Essa crise entre a juventude/infância e a vida adulta fica mais acentuada no anime *Madoka* (*Puella Magi Madoka Magica*). Em *Madoka*, as garotas mágicas lutam contra bruxas que se manifestam sob a forma de labirintos. Nesse anime, a lógica do *Mahou Shoujo* é pervertida de uma forma sinistra e a história que ele nos conta mostra que as próprias garotas mágicas, desiludidas com suas escolhas a respeito desse plano mágico, se transformam em bruxas e outras garotas iguais a elas precisam dar um fim nelas. Esses labirintos nos quais elas se transformam são estruturados a partir de colagens de símbolos, imagens e objetos que

<sup>12</sup> No original: binds certain ideological values and advantages attributed to the shojo identity in contemporary Japan.

<sup>13</sup> No original: Sailor Moon’s later series could not succeed without the virtual family relationship of Sailor Moon, her future husband Tuxedo Mask, and their daughter who time-traveled from the future.

manifestam a subjetividade da garota mágica que se transformou naquela bruxa. De acordo com Cleto e Bahl (2016, p. 5), esses labirintos são “espaços criativos de aprendizado, descoberta e construção de identidade agencial” (tradução nossa).<sup>14</sup>

### 2.3 Boys Love

*Boys Love (BL)* é um gênero de quadrinhos de conceitualização complicada por causa de sua longa trajetória orgânica de mudanças e atualizações. Ou seja, existem contradições sobre quais histórias poderiam usar o termo *BL* para se definirem. Uma característica constante é o relacionamento amoroso entre dois homens, de onde vem o nome original japonês: *shounen-ai*, que significa amor (*ai*) entre garotos (*shounen*) (SIHOMBING, 2011). Wood (2006) define o gênero como narrativas românticas que representam amor homoerótico entre protagonistas homens, criadas por e para mulheres.

*BL* começa a ser lançado como um subgênero de mangá *shoujo*, as histórias em quadrinho japonesas direcionadas a meninas, por volta de 1970, provavelmente com a história *Bessatsu Shoujo Kommiku*, “*In The Sunroom*” (WELKER, 2006). Nessas histórias, belos garotos (*bishounen*<sup>15</sup>) andrógenos apaixonavam-se e tinham relacionamentos amorosos com outros *bishounen* (WELKER, 2006). Esses personagens apresentam traços mais femininos que os outros homens de suas histórias, havendo inclusive, dentro do par romântico principal, uma distinção em um suposto “espectro” de feminilidade entre eles, distinguível apenas por comparação, que indicaria o papel sexual que eles desempenham entre si (WELKER, 2006; SIHOMBING, 2011).

Ainda assim, de acordo com as próprias autoras das histórias e acadêmicas de estudos de gênero, eles não representam homens gays propriamente (WELKER, 2006; WOOD, 2006; TIAN, 2020; LUNSING, 2006), mas algo à parte dos conceitos de sexo e de gênero aos quais estamos acostumados, algo como um terceiro gênero, algo *queer* (WELKER, 2006; Wood, 2006). Eles então não seriam nem homens gays, nem mulheres em *cross-dressing*, mas uma chance que as autoras e as leitoras, majoritariamente normativas, dessas histórias se davam de experimentar outras possibilidades de encarar as questões de gênero e sexual fora da hierarquia social heteronormativa e de se libertar desse paradigma, entrando em contato com a própria sexualidade, queer ou não, por identificação (WELKER, 2006; WOOD, 2006).

<sup>14</sup> No original: creative spaces of learning, discovery, and agential identity composing.

<sup>15</sup> Welker sugere que o *bishounen* vem de uma tradição do período japonês Edo, de rapazes jovens demais para serem homens, mas velhos demais para serem crianças, chamados de *wakashu*. É sugerido ainda que, tal qual o *bishounen*, eles eram um terceiro gênero. Os meninos deixavam de sê-lo ao crescer. (Welker, 2006)

No entanto, algumas pessoas colocam essa perspectiva em debate. Lunsing (2006) aponta isso ao relembrar o *Yaoi Ronso*, ou “disputa *Yaoi*”. Yaoi pode ser considerado um sinônimo de Boys Love e significa *yama nashi, ochi nashi, imi nashi*, em português: “sem clímax, sem plot, sem sentido”, conforme ele define. O termo é utilizado para quadrinhos cuja principal intenção é representar o sexo entre homens, sem se preocupar com o desenvolvimento da história, feito majoritariamente por e para mulheres. O *Yaoi Ronso* foi, de acordo com o autor, um debate que surgiu em 1992, pelo ativista e drag queen Sato Masaki, que discordava da representação dos homens gays nesses quadrinhos.

Segundo Lunsing (2006), Sato Masaki condenou as mulheres por descreverem uma homossexualidade masculina enviesada, excludente de corpos masculinos fora daquele conceito de beleza, e que popularizava midiaticamente uma ideia erotizada errada dos homens gays. Por outro lado, as mulheres envolvidas na criação dessas histórias negaram qualquer intenção de representar homens gays na vida real. Por parte delas, havia uma negação do que era apresentado naquelas histórias como sendo homossexual.

Outra problemática encontrada nos mangás *BL*, apontada por Mizoguchi Akiko (LUNSING, 2006), é o fato de que o gênero representa os personagens de forma homofóbica. Não porque é estereotipado, como apontou Sato, mas porque os personagens negam suas orientações sexuais, reforçando serem heterossexuais que se apaixonaram por um homem. De acordo com ela, isso é homofobia porque eles têm aversão, fobia, a identidade homossexual.

Lunsing (2006) mesmo acrescenta ao debate, em sua perspectiva de um homem branco “ocidental” que morou no Japão, que não é em toda história que os personagens negam suas sexualidades. Aliás, ele prossegue apresentando as mesmas representações problemáticas também nos mangás eróticos feitos por e para homens gays, os *Bara* (em português, rosa, a flor), que, para ele, não se diferenciam tanto do *Yaoi*.

Para ele, o problema das representações não atinge os leitores desses mangás fora dos núcleos envolvidos nessa discussão, que continuam apreciando esses produtos. Na verdade, seriam uma influência queer positiva na sexualidade masculina, podendo ser libertador para a sexualidade dos homens gays. Seriam também uma possibilidade de jovens gays que ainda não se identificam dessa maneira de encontrar-se representados em algum lugar.

Dos autores citados para a construção deste texto, Wood (2006) considera ambos *shounen-ai* e *yaoi* como termos acolhidos pelo guarda-chuva Boys Love. Segundo ela, o primeiro tende a enfatizar histórias bem elaboradas, com tensão sexual sugerida, enquanto o segundo é pornograficamente explícito, renunciando à trama em prol do sexo entre os personagens. Já Welker (2006) diz que apenas *shounen-ai* é sinônimo do gênero *Boys Love*,

considerando *yaoi* como sinônimo de *bozu rabu*, ironicamente a leitura fonética de “*boys love*” em japonês. Por sua vez, Tian (2020) iguala *Yaoi* e *Boys Love*, apesar de reconhecer a conotação sexual do primeiro. Lunsing (2006) também reconhece a conotação sexual de *Yaoi*, mas abrange tudo sob o termo guarda-chuva *BLB* (*Boys Love Boys*).

Neste trabalho, consideramos todos os termos como raças de uma mesma espécie, o cachorro e o lobo, o brócolis e a couve-flor do reino gráfico. Encaramos sob um olhar do atual contexto da comunidade de fãs e mercadológico dos quadrinhos *Boys Love*. Não é incomum encontrar a classificação “*BL*” em sites internacionais, legais ou não, oficiais ou geridos por fãs, de divulgação de mangas e *webcomics*. Dentro deste rótulo, encontramos os subgêneros *Shounen-ai*, *Yaoi* e até mesmo *Bara*, os dois últimos com aviso de idade ou censura - cortes - dos conteúdos. Esse é o caso do Tapas, plataforma oficial de publicação autoral de quadrinhos digitais.

Caso parecido é o do perfil do Twitter “Central Boys Love”, que se dedica exclusivamente ao compartilhamento de notícias de séries *live action* (atuadas por pessoas reais) com temática *BL*, normalmente baseadas em um romance, uma *novel*, ou um quadrinho. Quando se trata de séries, o gênero tem suas limitações - censuras - em relação a cenas de sexo por conta das legislações restritivas de seus países de origem e do investimento que as empresas fazem nas séries, visando aumentar o público-alvo e, conseqüentemente, o retorno financeiro. Isso talvez explique o porquê do perfil dedicar-se a falar de histórias que vieram tanto de uma origem *shounen-ai*, quanto *yaoi* e às vezes até *Bara*, já que essas séries podem ser bem recebidas por um público amplo.

Dessa forma, torna-se difícil saber o teor sexual de uma obra, prosa ou quadrinho, quando ela é classificada apenas como *Boys Love*. Ainda assim, pode-se inferir que ela se trata de um romance entre dois homens. Isso pode ser uma indicação de que o termo é, ou tornou-se, um guarda-chuva para as outras definições.

O fato é que o gênero de *Boys Love* se desenvolveu muito desde seu início. De histórias na Europa antiga, para histórias no Japão atual (LUNSING, 2006), de personagens andróginos, a personagens mais masculinos (SIHOMBING, 2011), de histórias escritas unicamente por e para mulheres, à incorporação de homens gays em ambos os lugares de locutor e interlocutor (TIAN, 2020).

Aliás, a inserção de homens gays na produção dessas histórias é algo que acontece naturalmente no Japão (LUNSING, 2006), mas foi politizada e conscientemente impulsionada na China, onde o gênero é conhecido como *Danmei*, de acordo com Tian (2020). Ele diz que, no país, ainda há a diferenciação entre *BL* e “histórias gays”, no sentido de que as autoras e o



público de lá também negam a homossexualidade nas histórias. No entanto, há também o que ele chamou de um processo de “homossexualização” dessas histórias, ou seja, de afirmar a homossexualidade delas e, assim, engajar conscientemente com os problemas sociais que atravessam a comunidade gay.

Tian (2020) mostra como essas obras e esse processo adquirem uma função educacional, já que a homossexualidade é perseguida pelo governo chinês e não há educação sexual adequada para a população. Dessa forma, ao homossexualizar o gênero na China, o *BL* apresenta às leitoras os problemas enfrentados pela comunidade gay na sociedade na qual estão inseridas, desmentindo preconceitos e criando aliadas.

Tian (2020) também diz que a homossexualização do *BL* na China se opõe a diversas convenções criadas pelo gênero: histórias de primeiro amor gay de personagens heterossexuais, ou que foram “convertidos” em homossexuais; representações que romantizam abusos físicos, mentais e emocionais; fantasia de uma sociedade aberta e acolhedora; além de expor fatos médicos, como a necessidade da camisinha e do lubrificante para o sexo, e históricos, como a criminalização da homossexualidade na China até pouco tempo atrás, utilizando-se, para isso, até de uma escrita panfletária.

No contexto chinês, o autor (TIAN, 2020) prossegue, *BL* não é uma comunidade típica ou apenas um gênero literário, mas uma ferramenta de mudança. Essas histórias criam uma comunidade de fãs muito forte, muito atrativa para as minorias, porque entrega coisas que faltam na sociedade geral. O *BL* cria um lugar de representatividade e inclusão para aqueles que não são inseridos ou não conseguem se relacionar com a cultura "oficial", criando “uma arena dinâmica para a mudança de paradigma de gênero e frequentemente aparece como uma voz responsiva à realidade política e social da China”. (Ibid., p.20, tradução nossa).<sup>16</sup>

E é dessa comunidade global que surgem inúmeras histórias que desafiam as convenções do gênero das mais diversas formas. Somos apresentados a histórias escritas por autores de todos os gêneros com todo tipo de narrativa, vindas de todos os lugares do mundo. É nela onde há espaço para o acolhimento das narrativas de amor entre dois homens, e dos personagens em si.

Nesse ambiente de histórias conceitualmente homoeróticas, surgem histórias mais inocentes, como, por exemplo, *Heartstopper*, que lida com temas importantes, sem erotismo, tais quais homofobia no Ensino Médio, *bullying* e saúde mental. A história, da britânica Alice Oseman, é inserida na categoria de *BL* pela comunidade de fãs do gênero, por ser criada por

---

<sup>16</sup> No original: a dynamic arena for the change of gender paradigms, and often appears as a responsive voice to the social and political reality of China.

uma mulher para o público feminino - e LGBT - e contar com convenções como primeiro amor gay e personagens adolescentes. Ela ganhará uma série na Netflix<sup>17</sup>.

Também é o caso de *Gaya Sa Pelikula*, série filipina surge em um contexto no qual o país começa a enveredar pela produção de séries desse gênero. A série, exaltada pelo público do gênero, e nichada para esse mercado, foi criada por um homem gay e aborda temas como autoaceitação, homofobia e medo de uma forma muito sensível. Ao ser indagado sobre as razões que levam os novos *BLs* filipinos a serem aclamados por seu estilo narrativo, Juan Miguel Severo, seu criador, toca em questões sobre a produção masculina dentro do gênero e, talvez sem conhecer o termo, fala sobre sua homossexualização:

Eu honestamente acho que é porque a maior parte de nossos “BLs” (boto em aspas porque alguns questionam se nossas séries são BLs por serem escritos por homens) são escritos, produzidos e dirigidos por homens gays. Também tem mais esforço dos criadores locais de colocar atores queers para os papéis. Assim se torna mais autêntico e com mais nuances porque a equipe tem um entendimento mais profundo da história que contam – pois já viveram isso eles mesmos. (SEVERO, Juan Miguel, 2020)

## 2.4 Sexualidade e ancestralidade negras

Nosso objetivo com este tópico não é definir raça como a categoria sociológica que é, nem debater a pseudociência do chamado “racismo científico” do século XVIII/XIX (GUIMARÃES, 2003). Também não objetivamos debater a falta de representatividade e a representação do negro na mídia brasileira (ARAÚJO, 2000), nem a constituição da identidade negra no Brasil e a opressão e exclusão sofridas por aqueles pertencentes a sua categoria (TELLES, 2012; NASCIMENTO, 2016). Acreditamos que esses temas já foram muito bem explorados pela academia, então nos damos a oportunidade de nos aprofundarmos nas questões mais pontuais de masculinidade, sexualidade, ancestralidade e religiosidade negras, essenciais para o desenvolvimento da narrativa da webcomic.

bell hooks<sup>18</sup> é uma acadêmica dedicada a estudar as relações de gênero e de raça que permeiam a sociedade americana. Ela descreve a existência de um ideal de masculinidade negra bruto, cujo valor está relacionado ao desempenho sexual e ao poder físico. Um homem negro, por exemplo, tem valor dentro de sua casa quando ele disciplina seus filhos com o uso de força. No entanto, ela reforça que o amor é a saída para quebrar os ciclos de violência e trauma que se perpetuam dentro da comunidade negra, de uma forma ou de outra. “Quando

<sup>17</sup> Netflix Lands Adaptation Of YA Graphic Novel ‘Heartstopper’; ‘Doctor Who’s Euros Lyn To Direct See-Saw-Produced Series. Disponível em: <https://deadline.com/2021/01/heartstopper-netflix-alice-osman-order-euros-lyn-1234676286/>. Acessado em 29 Jan. 2021.

<sup>18</sup> Ela opta por utilizar seu nome em letras minúsculas.

homens negros internalizam os valores do patriarcado capitalista supremacista branco eles negam suas necessidades de amar e ser amado. Homens negros maduros e decolonizados sabem que amor é a força curadora que permite a verdadeira liberdade.” (HOOKS, 2001, p. 152, tradução nossa).<sup>19</sup>

Segundo ela, antes da década de sessenta, as comunidades negras estadunidenses segregadas aceitavam melhor seus membros LGBTQs, inclusive dentro das igrejas, porque eles eram integrantes delas e participavam do convívio social desde sempre. Eles eram conhecidos da comunidade e ela os respeitava. A segregação forçava a comunidade a aceitar as diferenças que existem dentro da comunidade, a ser contra dominação e opressão em todas as formas.

Apesar disso, segundo hooks, o movimento militante negro norte-americano não apenas se tornou extremamente homofóbico, como também fez com que a homofobia se tornasse um critério para uma “negritude autêntica”. bell hooks afirma que isso aconteceu quando o ideal do patriarcado branco foi absorvido pelos homens negros, alegadamente como forma de emancipação, modificando profundamente as relações familiares e com conseqüências trágicas para homossexuais negros (2001, p. 188). hooks mostra como ativistas negros LGBTQs podem sofrer preconceito de seus pares heterossexuais, sendo considerados “um traidor, um fantoche da estrutura do poder branco que engajou-se em ‘uma guerra de guerrilha subterrânea desprezível, travada no papel contra a masculinidade negra’” (2001, p. 194-195, tradução nossa).<sup>20</sup> Ou seja, a homossexualidade negra nos Estados Unidos passa a ser encarada como um plano da estrutura branca para desestabilizar a masculinidade negra. Para eles, a única possibilidade encarada como natural seria a de ser um “machão”.

Para entender a sexualidade negra na diáspora, é necessário olhar para a história das identidades sexuais do continente africano. Bisi Alimi, militante gay nigeriano, diz que “se você diz que ser gay não é africano, você não conhece sua própria história” (ALIMI, 2015, tradução nossa)<sup>21</sup> em um artigo publicado no *The Guardian*. Ele ganhou notoriedade ao se tornar o primeiro nigeriano a sair do armário em rede de TV, ao vivo (LGBT, 2011). É certo que ser negro nas Américas é diferente de ser africano, mas, quando se defende que a masculinidade negra é inerentemente heterossexual e outra forma de sexualidade é uma construção branca, ignora-se que o trajeto é inverso: a heteronormatividade é uma construção

<sup>19</sup> No original: When black males internalize the values of white supremacist capitalist patriarchy they deny their need to love and be loved. Mature decolonized black men know love is the healing force that allows true freedom.

<sup>20</sup> No original: a traitor, a puppet of the white power structure who was engaged in ‘a despicable underground guerilla war, waged on paper against black masculinity’.

<sup>21</sup> No original: If you say being gay is not African, you don’t know your history.

ocidental cristã (ALIMI, 2015), portanto, que contradiz a tradição africana, de onde vieram os negros americanos. À época da conferência do Commonwealth de 2018, a primeira-ministra do Reino Unido se pronunciou a respeito da imposição de leis homofóbicas que seu país fez às colônias africanas:

Estou muito ciente de que essas leis foram frequentemente postas por meu próprio país. Elas eram erradas naquela época, e ainda são erradas atualmente. Como a primeira-ministra do Reino Unido, eu me arrependo profundamente pela introdução de tais leis, e pelo legado de discriminação, violência e até mesmo morte que persiste até hoje (CRERAR, 2018, tradução nossa).<sup>22</sup>

Alimi aponta o paradoxo dessa situação: “Enquanto africanos argumentam que a homossexualidade foi uma importação do ocidente, eles por sua vez usam uma religião ocidental para basear seu argumento.” (2015, tradução nossa)<sup>23</sup>

Além do reconhecimento das autoridades inglesas, as declarações de Alimi são sustentadas por estudos que comprovam a existência e convivência de identidades que hoje seriam descritas como LGBTs no continente africano antes da influência colonizadora europeia. Alguns deles estão reunidos no livro *Boy-Wives And Female Husbands - Studies of African Homosexualities* (MURRAY; ROSCOE, 2001), que começa com a ideia de que:

Entre os vários mitos que os europeus criaram sobre a África, o mito de que a homossexualidade era inexistente ou incidental nas sociedades africanas é um dos mais antigos e mais duradouros. (...) Se negros africanos foram as pessoas mais primitivas de toda a humanidade (...) eles tinham que ser as mais heterossexuais. (p. XI, tradução nossa)<sup>24</sup>

É importante falarmos a respeito da visão nigeriana sobre o assunto, pois é desse país de onde vieram alguns dos povos negros que foram escravizados no Brasil, além da espiritualidade ioruba, com a qual compartilhamos o panteão de deuses cultuados no candomblé, os orixás, e a língua utilizada nessa religião. Além do território onde se encontra atualmente a Nigéria, o Brasil também escravizou pessoas negras das regiões que hoje correspondem aos países de Senegal, Gâmbia, Guiné Bissau, Guiné, Gana, Togo, Benin, Gabão, Congo, Angola e Moçambique (SANTOS, 2017).

Murray e Roscoe (2001) compilam relatos de relações homossexuais entre os homens

<sup>22</sup> No original: I am all too aware that these laws were often put in place by my own country. They were wrong then, and they are wrong now. As the UK's prime minister, I deeply regret both the fact that such laws were introduced, and the legacy of discrimination, violence and even death that persists today

<sup>23</sup> No original: While Africans argued that homosexuality was a western import, they in turn used a western religion as the basis for their argument.

<sup>24</sup> No original: Among the many myths europeans have created about Africa, the myth that homosexuality is absent or incidental in African societies is one of the oldest and most enduring. (...) If black Africans were the most primitive people in all humanity (...) then they had to be the most heterosexual.

dos atuais Congo e do Gabão, assim como um terceiro gênero, conhecido como “avó”, relatado no século XVII no primeiro país. Em Angola, os missionários relataram os *Chibadi*, *chibados* ou uma série de outros nomes relacionados, homens que se vestiam e agiam como mulheres e se casavam com homens, em casamentos honrados e celebrados. No Brasil, Francisco Manicongo, um homem negro escravizado em terras brasileiras no século XVI, foi perseguido por se recusar a usar roupas masculinas dadas por seus escravizadores e performava atos sexuais no lugar do passivo, identidade conhecida em Congo e Angola, de onde veio, como *jimbandaa*. Em Togo, Gana, Moçambique e Senegal outras identidades e comportamentos sexuais fora da moral e do binarismo de gênero ocidentais também se manifestam. Além dos locais de origem da diáspora africana para o Brasil, o livro de Murray e Roscoe (2001) relata a existência de experiências relacionadas à homossexualidade ou transgeneridade em diversas sociedades tradicionais africanas, num passado remoto ou em um contexto mais recente.

Na Nigéria, entre os *haucás*, povo convertido ao islamismo no século XVI, mas que ainda pratica rituais religiosos ancestrais, parecidos com as religiões de possessão que existem no Brasil e no Caribe, há a presença dos *'yan daudu*, que são participantes homossexuais desses rituais. Entre os iorubas, no entanto, não há registro de homossexualidade nas suas tradições, apenas a transgressão de alguns papéis de gênero. Nos rituais de possessão, os sacerdotes são vestidos como mulheres, independentemente do seu gênero, e são chamados de “esposas” do deus que se revela. Além disso, o termo usado para se referir a possessão é *mount*<sup>25</sup>, termo que alude a prática sexual, sugerindo que o sacerdote ocupa o lugar daquele que é “penetrado” (MURRAY; ROSCOE, 2001).

Alimi (2015) também aponta que no ioruba, sua língua materna, há um termo específico para se referir a homossexualidade: *adofuro*. Isso indica que a língua se encarregou de desenvolver uma palavra para o comportamento, o que implica em existência.

bell hooks acredita que os heterossexuais negros deveriam reconhecer a importância das várias pensadoras, autoras e ativistas negras que são LGBT. Ela também diz que a família devia ser um ambiente mais acolhedor para essas pessoas, porque a infância é o local onde os homens negros criam seus medos a respeito de masculinidade, normalmente através de “interações dolorosas e abusivas entre pais e/ou tutores homens e filhos” (2001, p. 204, tradução nossa).<sup>26</sup> Sobre a necessidade de acolhimento, ela diz:

<sup>25</sup> Mount significa montar, mas também pode significar “cavalgar” ou “trepar”, “copular”.

<sup>26</sup> No original: painful and abusive interaction between fathers and/or male parental caretakers and sons.

Não há uma pessoa negra que não tenha um parente gay em algum lugar de sua árvore genealógica. Frequentemente, quando membros da família insensatamente se envolvem em piadas homofóbicas e ataques verbais a homossexuais, eles presumem que a pessoa gay é um estranho, alguém lá fora que eles nunca conhecerão. A pessoa gay está sempre conosco – dentro de casa, uma parte de nossa família. Se a sua presença não é conhecida por todos, normalmente é porque o ambiente não é uma atmosfera segura e positiva para ser abertamente assumido. A maioria dos negros se importa com alguém que é gay sem saber de sua orientação sexual. O espaço do desconhecimento pode ser o espaço no qual heterossexuais machucam e ferem seus familiares gays. Quando membros heterossexuais da família criam um ambiente seguro e amoroso, um onde juízo de valor e merecimento não são baseados na orientação sexual, indivíduos gays podem ousar falar suas verdades, compartilhar quem eles realmente são, dar e receber o amor que nós todos precisamos para sermos plenamente autoatualizados. (Ibid., p. 205-206, tradução nossa)<sup>27</sup>

Podemos expandir essa observação para as comunidades das quais os indivíduos gays fazem parte. Além de se manifestar na família, essa relação também se repete na vizinhança, no trabalho, na escola e na religião. Aliás, os espaços de culto religiosos são locais onde o preconceito acontece com frequência. O Candomblé, no entanto, é um espaço onde a homossexualidade é muito aceita. Ao contrário do que se encontra na Nigéria atualmente ou nas outras grandes religiões e espaços de convívio brasileiros, a espiritualidade candomblecista é muito acolhedora da diversidade. Para bell hooks:

Criar comunidades de negritude onde amor e respeito pela diversidade podem ser valorizados foi um ato importante de resistência para os negros escravizados recentemente libertos. Essa solidariedade tolerante que acolhe a todos e permite que se sintam em casa foi ensinada a muitos de nós em comunidades segregadas em nossas infâncias. Como uma estratégia de sobrevivência opositora, isso permitiu a construção de laços de afeto entre aqueles que eram diferentes. O desejo de construir comunidades onde todos, heterossexuais ou gays, estariam seguros foi central no projeto da luta visionária de libertação negra. É a essa visão a qual devemos retornar se quisermos fazer de nossas comunidades lugares onde pessoas gays podem se misturar e prosperar, preenchidas pelo conhecimento de que “nós somos família” (...) Reconhecer o amor que mulheres e homens homossexuais saudáveis oferecem uns aos outros e a todos nós é vital para uma negritude amorosa. Isso nos permite estabelecer comunidades onde ninguém é excluído ou discriminado. (p. 207-208, tradução nossa)<sup>28</sup>

<sup>27</sup> No original: There is no black person who does not have a gay relative somewhere in the family tree. Often when family members foolishly indulge in homophobic jokes and verbal gay-bashing, they assume that the gay person is a stranger, someone out there whom they will never know. The gay person is always with us -- inside the home, a part of our family. If their presence is not known to everyone it is usually because the environment is not a safe and affirming atmosphere to be openly out in. Most black folks care for someone who is gay without knowing their sexual preference. The space of unknowing can be the space where heterosexuals hurt and wound our gay relatives. When heterosexual family members create a safe and loving environment, one where judgment of value and worth is not based on sexual preference, gay individuals can dare to speak their truths, share who they truly are, give and receive the love that we all need to be fully self-actualized.

<sup>28</sup> No original: Creating communities of blackness where love and respect for diversity could be valued was an important act of resistance for newly freed black slaves. That abiding solidarity which welcomes everyone and allows them to be at home was taught to many of us in the segregated communities of our childhood. As an oppositional survival strategy it enabled the building of bonds of affection among those who were different. The desire to build communities where everyone, straight or gay, would be safe was central to the project of

Nas religiões afro-brasileiras, muitas delas que cultuam o panteão ioruba, “há maior abertura às sexualidades dissidentes da heteronorma” (RIOS, 2011, p. 213). As casas de candomblé são mais abertas às sexualidade e identidades não-normativas. “No candomblé de nação vigora uma categorização de gênero que rompe com a dicotomia masculino/feminino, hegemônica na sociedade englobante” (Ibid, p. 214-215). Talvez isso aconteça por causa da reação à marginalização a qual os negros brasileiros foram submetidos, na mesma direção que bell hooks (2001) defende ter acontecido nos Estados Unidos.

Reginaldo Prandi conta histórias de diversos orixás em sua coletânea *Mitologia dos Orixás* (2000). Entre elas, destacamos algumas que mostram identidades e comportamentos fora da heteronormatividade. Oxumarê, o orixá cobra, que representa o fenômeno do arco-íris, é o mais significativo no imaginário popular. Uma das histórias que compilou começa assim:

Oxumarê era um rapaz muito bonito e invejado.  
 Suas roupas tinham todas as cores do arco-íris  
 e suas jóias de ouro e bronze faiscavam de longe.  
 Todos queriam aproximar-se de Oxumarê,  
 mulheres e homens, todos queriam seduzi-lo  
 e com ele se casar. (p. 294-295)

Essa narrativa conta a história de quando Xangô, um orixá masculino, tentou seduzir Oxumarê e como ele conseguiu livrar-se do “assédio de Xangô”. Oxumarê também é um orixá que tem um gênero ambíguo: algumas vezes é referido como homem e, outras, como mulher, mesmo em uma mesma história. Outra história presente na coletânea de Reginaldo Prandi (2000) conta como Logum Edé, um orixá masculino, vestido com as roupas de sua mãe, foi possuído por Oxóssi, seu pai, que não o reconheceu. Em outra história, depois de ser advertido por sua mãe Iemanjá, Oxóssi vai para a floresta onde Ossaim habita e é raptado por ele, passando a morarem juntos. Há controvérsias sobre a extensão do relacionamento desses orixás porque Ossaim também é conhecido por ter uma identidade LGBT. Segundo Rios, “Ossaim não era chegado a mulheres” (2011, p. 217) e afirmativamente teve um relacionamento com Oxóssi.

Os orixás se manifestam nas pessoas através de possessões, que modificam a forma

---

visionary black liberation struggle. It's the vision we must return to if we want to make our communities places where gay people can mingle and thrive, fulfilled by the knowledge that “we are family” (...) Recognizing the love healthy gay males and females offer each other and us all is vital to loving blackness. It allows us to establish communities where no one is excluded or discriminated against

como a pessoa age. Segundo Rios (2011), um orixá homem, aboró, pode baixar no corpo de uma mulher e uma orixá feminina, iabá, pode baixar no corpo de um homem. Ele chama isso de metanidade, a partir do nome do terceiro gênero dos orixás, metá, do qual Logun Edé, Ossaim e Oxumarê fazem parte. “A lógica da metanidade (...) demonstra que os trânsitos de sexo-gênero são possíveis. Homossexuais e/ou transgêneros encontram, então, respaldo sagrado para suas experiências relacionadas a sexo-gênero-erotismo, em outros contextos consideradas desviantes” (p. 222).

A possessão é uma experiência de passividade, na qual o orixá controla o corpo do filho de santo, produzindo novas sensações nele (LIMA, 2015, p. 21). Possuir, aliás, é um verbo que, tal qual *mount*, também tem um significado sexual, no qual a pessoa possuída se situa no lugar do passivo da relação. O corpo do praticante do candomblé é condicionado para receber a entidade.

No Candomblé, o gesto obedece aos estímulos corporais, ao entrelaçamento dos movimentos articulados às metáforas dos mitos dos Orixás, que são vivenciadas pelos atores, ao longo do curso de suas experiências, nos terreiros de Candomblé, e ressignificados em certos contextos da vida cotidiana. Ou seja, as atitudes corporais dos filhos de santo estão relacionadas a um número de ações familiarizadas. Eles passam a manipulá-lo no dia a dia, no terreiro, atualizando os esquemas cosmológicos, em que os mitos não são pontos de partida, mas são experiências contínuas. (LIMA, 2015, p. 22)

A rotina na casa de candomblé, os ensinamentos dos pais de santo, os estímulos das experiências ritualísticas, tudo doutrina o corpo para entrar em contato com essas entidades ancestrais, que se manifestam através de seus “filhos”. Tudo feito com muito respeito e reverência. “O gesto no Candomblé é uma memorização de certas posturas culturais encarnadas, que remontam à subordinação, à hierarquia e ao poder, sendo apreendidos ao longo dos rituais e na convivência ordinária nos terreiros.” (LIMA, 22)

Os orixás se manifestam através dos humanos, têm características humanas e sexualidades complexas. Eles respaldam as experiências negras na atualidade e criam uma vida comunitária em terreiro diferente da experiência da sociedade no geral. São uma manifestação no presente do passado e da ancestralidade negras vivas no novo continente. Essas entidades já foram humanos e ganharam o poder e a forma de deuses por suas virtudes. E hoje elas se manifestam em seus descendentes, sanguíneos e espirituais, que trabalham e cedem seus corpos para eles.



### **3 A JORNADA DO HERÓI**

“Uma história eficaz toma seu estômago de assalto, aperta sua garganta, faz o coração palpitar e os pulmões bombearem, traz lágrimas aos olhos ou uma explosão de risos” (VOGLER, 2015, p. 11)

A Jornada do Herói foi descrita por Christopher Vogler no livro *A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores*, de 2015. Nele, Vogler se apoia nos conceitos psicológicos de Carl Jung para descrever os arquétipos dos personagens das histórias e nos estudos sobre mitologia de Joseph Campbell para descrever a jornada em comum que os protagonistas das histórias, os heróis, seguem. Seu objetivo era criar um guia do escritor, “um manual de escrita acessível e pragmático” (Ibid., p. 17), mas ele diz que descobriu em seus escritos algo a mais: “um conjunto de princípios para a vida” (Ibid., p. 16).

Este capítulo atém-se à análise da obra de Vogler de acordo com seu objetivo inicial. A intenção é apresentar os conceitos dessa jornada descrita por ele, pela qual os escritores caminham e guiam seus personagens. Mais do que uma fórmula, podemos encarar a Jornada como um “guia prático para planejar e solucionar problemas em suas histórias” (Ibid., p. 17) ou “um ponto de referência e fonte de inspiração, não uma determinação ditatorial” (Ibid., p. 21).

#### **3.1 Os estágios**

Vogler divide a Jornada do Herói em 12 estágios: O Mundo Comum; Chamado à Aventura; Recusa do Chamado; Encontro com o Mentor; A travessia do Primeiro Limiar; Provas, Aliados e Inimigos; Aproximação da Caverna Secreta; A Provação; Recompensa; O Caminho de Volta; A Ressurreição e Retorno com o Elixir. Após comparar sua própria divisão com a delineação feita por Joseph Campbell em “O Herói de Mil Faces”, ele sugere que nos sintamos livres para criar nossas próprias formas de recontar o mito.

##### **3.1.1 O Mundo Comum**

Antes de falar sobre o Mundo Comum, Vogler dedica-se um pouco para expor o que considera possibilidades de aclimação do espectador em relação à história. Para ele, o título, o prólogo e outros símbolos e imagens demonstrados antes mesmo da história ser desvendada podem indicar para o público seu tom.

O Mundo Comum, de acordo com sua explanação, é a base de comparação para o

Mundo Especial, o contexto sugerido que torna o contraste algo realmente especial. Nele, é comum dar dicas do que será encontrado no Mundo Especial.

É também onde a questão dramática da história é introduzida, o tema é declarado e o herói é apresentado ao público. De acordo com Vogler, todo herói precisa de um problema interno e outro externo. É preciso que, além das ameaças do mundo, o herói tenha de enfrentar um dilema moral ou uma falha de personalidade própria, do contrário eles podem parecer chatos ou superficiais. Isso porque, de acordo com suas definições sobre a função dramática do arquétipo do herói, ele serve para causar nas pessoas uma identificação e para encarnar o papel da mudança. Precisamos sentir que ele aprendeu algo ao final da história.

Os leitores e espectadores precisam saber o que está em jogo. O risco deve ser alto, de forma que até a própria alma do herói possa estar em perigo. “Uma história em que o herói ficará apenas levemente envergonhado ou incomodado se falhar provavelmente terá como reação dos leitores um “e daí?”” (Ibid., p. 147)

### **3.1.2 Chamado à Aventura**

Vogler descreve o mundo comum como “uma condição estática, mas instável”. É uma ilusão de conforto, facilmente abalada. É preciso algum evento para ligar o motor e dar a partida na história, depois de apresentado o herói principal e seu contexto inicial.

“O Chamado à Aventura é um processo seletivo. Uma situação instável surge numa sociedade e alguém se voluntaria ou é escolhido para assumir a responsabilidade” (Ibid., p. 159).

Segundo o autor, o Chamado pode ser feito por uma força interna, acasos e coincidências lidos como uma mensagem convocatória, a tentação da aventura, do desejo, da descoberta, do amor etc., uma situação que deixa o herói sem opções, carência ou necessidade. Pode também ser trazido por um Arauto. Esse é o arquétipo que desempenha a função de colocar a história em movimento, de forma positiva ou negativa, e pode ser uma máscara utilizada por outros arquétipos.

### **3.1.3 Recusa do Chamado**

Vogler examina a dificuldade daquilo pelo qual o herói precisará passar. Não é fácil para o herói aceitar o chamado de prontidão: a aventura é uma grande incógnita e pode lhe custar até sua vida. Ele considera compreensível recusar ou hesitar diante desse “limiar do medo”. É neste estágio que mostra-se à plateia o risco real da aventura, é o momento no qual o herói pondera perigos e, até, redefine objetivos. O herói sabe que a aventura é perigosa e,

por isso, protesta até não ser mais possível negar.

Há, por outro lado, os heróis voluntários, “buscadores”, de acordo com Vogler. Eles vão atrás do Chamado por conta própria. Nesses casos, “outros personagens manifestarão o medo, alertando o herói e o público daquilo que pode acontecer na estrada adiante” (Ibid., p. 167). Uns podem morrer ou enlouquecer para mostrar os riscos da aventura. Outros insistem que o herói desista e acabam morrendo para mostrar um possível fim que ele pode ter.

Quando os heróis aceitam o Chamado, observa Vogler, os Guardiões do Limiar aparecem e colocam à prova a competência do herói para participar do jogo. Os Guardiões, que também podem ser máscaras de arquétipos utilizadas por outros personagens, como os Mentores, oferecem ao público a dúvida, mais interessante do que a certeza de que os heróis vão sempre vencer. Nas palavras de Vogler:

As questões criam suspense emocional para o público, que observa o avanço do herói com a incerteza pairando no fundo da mente. A Recusa do Chamado com frequência serve para levantar essas dúvidas. (Ibid., p. 168)

### **3.1.4 Encontro com o Mentor**

Na mitologia grega, narra Vogler, quando a história de Telêmaco, filho de Odisseu, estava estagnada, Atena assumiu a identidade de Mentor, seu professor, para dar a coragem e a orientação que ele precisava para seguir a Jornada.

Quando o herói tem medo, não quer continuar a missão, encontrar o Mentor é importante para receber o necessário para prosseguir. Eles são fontes de sabedoria, mesmo quando não assumem a forma humana.

Eles refletem a realidade de que todos temos de aprender lições de vida com alguém ou com algo (...) O melhor conselho de um Mentor é muito simples: respire. Continue. Você está indo bem. Já tem o que precisa para cuidar de qualquer situação, em algum lugar dentro de você. (Ibid., p. 180-181)

Vogler explora as possibilidades do uso do arquétipo do Mentor na história: ele provoca os leitores-escritores a subverterem os clichês conhecidos do personagem; instiga a pensarem em possibilidades de conflito entre o mentor e o herói, com a possibilidade do primeiro se tornar um antagonista ou a sombra da história; e defende que a história é impulsionada pelo mentor e reflete que o Mentor pode ser visto como a evolução do herói, aquele que já passou por sua Jornada e que agora transmite seus conhecimentos adiante.

### **3.1.5 A travessia do Primeiro Limiar**

É o primeiro passo para o Segundo Ato da história. Segundo Vogler, esse é o

momento em que o herói se voluntaria e se compromete completamente com a aventura. Eventos externos, internos ou uma combinação de ambos impulsiona o herói a começá-la.

Os Guardiões do Limiar estão posicionados aqui para evitar que os heróis atravessem, Vogler explica. Eles existem também para testar o herói nesse momento. “Não raro, a ameaça é apenas uma ilusão e a solução é simplesmente ignorá-la ou enfrentá-la com fé” (Ibid., p. 188). Alguns guardiões podem ser absorvidos pelo herói tendo suas energias, seus poderes ou suas companhias do lado dele. Outros precisam ser reconhecidos e receber uma gorjeta.

Vogler afirma que a travessia exige coragem e confiança, é um salto no escuro, que nem sempre termina em uma aterrissagem suave. “A travessia para o Mundo Especial pode ser exaustiva, frustrante ou desorientadora” (Ibid., p. 189) para o herói.

### **3.1.6 Provas, Aliados e Inimigos**

Vogler diz que o primeiro contato com o Mundo Especial deve estabelecer o contraste em relação ao Mundo Comum e suas diferentes regras. Além disso, é o momento no qual o herói passa por testes, que são menores e menos letais do que o final, mas que são uma prévia do que virá. Esses testes podem dar continuidade ao treinamento do Mentor, ou ser consequências orgânicas de como o Mundo Especial é construído.

Neste estágio, o herói precisa julgar quem são seus aliados ou inimigos, Vogler explica. Alguns desses aliados criam um vínculo duradouro e viram comparsas, sempre ao lado do herói, prestando assistência, e podem interpretar um papel de alívio cômico. É o momento propício para a criação de equipes técnicas, com habilidades específicas para vencer o desafio da história. Também é o momento em que inimizades ferrenhas podem ser criadas.

### **3.1.7 Aproximação da Caverna Secreta**

Após se adaptar ao Mundo Especial, o herói precisa ir até seu cerne. Com mais guardiões do limiar e mais testes, os heróis vão finalmente encontrar a “surpresa e o terror supremos” (Ibid., p. 203). É o momento em que os heróis podem:

parar para planejar, fazer o reconhecimento do inimigo, reorganizar ou refinar o grupo, fortificar-se e se armar, até dar a última gargalhada e fumar o último cigarro antes de adentrar a terra de ninguém. (Ibid., p. 204)

Vogler também diz que heróis confiantes e decididos fazem uma aproximação ousada: eles “têm a ousadia de ir até a porta do castelo e exigir que o deixem entrar” (Ibid., p. 205). Isso pode ser sinal de arrogância, mas também pode ser um auto sacrifício ou até mesmo inocência.

O autor dedica muitas páginas explorando possibilidades dentro deste estágio utilizando exemplos do filme “O Mágico de Oz”: cada desafio que se apresenta na estrada de Dorothy e seus três amigos é um aprendizado diferente para eles.

### 3.1.8 A Provação

A Provação é o momento da crise, o principal acontecimento do Segundo Ato. Não é o clímax, que seria “o grande momento do Terceiro Ato e o evento de coroação da história inteira” (Ibid., p. 219).

A mensagem: às vezes, as coisas precisam piorar antes de melhorar. Uma crise de Provação, por mais assustadora que seja para o herói, é muitas vezes o único caminho para a recuperação ou a vitória (Ibid., loc cit).

De acordo com Vogler, o mais comum é que a provação aconteça no meio da história, mas também há a possibilidade de uma crise postergada, no final do Segundo Ato. Tudo depende das preferências de cada escritor ou da história.

Basicamente, é nesse momento em que o herói morre. Agora que já adentrou a caverna oculta o máximo possível e chegou no aposento mais profundo dela, o herói enfrenta “o maior desafio e um oponente mais terrível ainda. Esse é o verdadeiro âmago da questão, (...) a fonte da forma heróica e a chave para o seu poder mágico” (Ibid., p. 217).

O herói precisa renascer e, por causa disso, ele deve morrer. Essa morte pode ser literal ou figurada, de “seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o final de um relacionamento, a morte de uma antiga personalidade” (Ibid., p. 218). Pode ser a morte de um aliado ou de um vilão, causada pelo herói. E o renascimento expõe as mudanças que ocorrem no herói ou nos outros depois de enfrentarem a morte.

Vogler explica a importância desse momento, para o público, na narrativa: “As pessoas pagam um bom dinheiro para experimentar a morte. (...) Filmes e histórias de aventura sempre são populares porque oferecem uma maneira menos arriscada de vivenciar a morte e o renascimento” (Ibid., p. 222-223). Assim, o espectador observa a morte do herói e pode sentir a sua própria. Da mesma forma, sente o seu próprio renascimento. Vogler mostra como é interessante que outro personagem presencie a morte do herói: a reação dele é uma sugestão de como o espectador deve se sentir.

A forma mais comum de provação é alguma confrontação com uma força oposta. O vilão, apesar de ser um outro personagem, representa “as possibilidades negativas do próprio herói” (Ibid., p. 226). Vogler explica que ele é uma demonização, termo que designa uma projeção daquilo que consideramos ruins em nós mesmos. Essa projeção polariza a história,

para podermos compreender com clareza o conflito. Essa demonização das características que não gostamos em nós mesmos é o arquétipo da Sombra, que age nos papéis de vilões e antagonistas. Ela é nossas psicoses, que exercem uma potência destrutiva sobre nós.

Em geral, a Sombra pode ser trazida à luz. As partes irreconhecíveis ou rejeitadas são reconhecidas e levadas à consciência, apesar de toda a luta para permanecer na escuridão (...) Os vilões podem ser vistos como a Sombra do Herói na forma humana. (Ibid., p. 227)

Por fim, Vogler diz que a Provação é a morte do Ego. É a apoteose do herói, quando ele passa a ser deus. O herói desloca-se do ego para o self ou até mesmo do self para o grupo.

### **3.1.9 Recompensa**

Agora que o herói sobreviveu à morte, vêm as recompensas. Vogler expõe que esse é o momento de recuperar as energias, recontar a história e celebrar a vitória. Pode ser o momento de se reunir ao redor da fogueira ou de protagonizar uma cena de amor. É também o momento de tomar posse do que conquistou, seja pela troca - mesmo que essa troca tenha sido feita por seus esforços ou sua vida - seja pelo roubo. Mesmo que se pague um preço, o elixir deve ser tomado. O elixir é um placebo, um remédio para todos os males, uma substância mágica que restaura a vida.

A Provação foi sua Iniciação, o rito de passagem, e, agora, o herói é um iniciado. “O herói, após enfrentar a morte, torna-se de fato uma nova criatura” (Ibid., p. 245). A morte aguça a percepção da vida e, por isso, os heróis podem perceber que ganharam novos poderes ou percepções - ele pode conseguir ver o que há por trás de uma decepção ou de um disfarce. Pode se tornar “clarividente ou telepático, compartilhando do poder dos deuses imortais” (Ibid., p. 245).

Vogler defende que essa nova visão de mundo pode proporcionar uma autopercepção mais profunda: os heróis “finalmente veem quem realmente são e como se encaixam no esquema das coisas (...) Cai a venda dos olhos e a ilusão da vida é substituída pela clareza e pela verdade” (Ibid., p. 246). É também o momento propício para a epifania, quando outras pessoas ou o próprio herói o reconhecem como o deus em que ele se tornou. “Há uma cadeia de experiência divina: o entusiasmo, ser visitado por um deus, a apoteose, transformar-se num deus e a epifania, ser reconhecido como deus” (Ibid., p. 246).

### **3.1.10 O Caminho de Volta**

É o momento do herói escolher se fica no Mundo Especial ou se retorna ao Mundo

Comum. Vogler diz que a maioria toma o Caminho de Volta, desencadeando o Terceiro Ato. Neste estágio, há uma movimentação na energia da história. Estamos prestes a sair do Mundo Especial que conhecemos.

De acordo com Vogler, o herói volta com um objetivo: implementar no Mundo Comum o que aprendeu no Mundo Especial. No entanto, é possível que a sabedoria e tudo o que traz do Mundo Especial seja desacreditado ou desapareça no Mundo Comum. “As aventuras podem ser racionalizadas pelos céticos. Porém, a maioria dos heróis decide tentar” (Ibid., p. 255).

“Vilões ou Sombras que não foram totalmente derrotados na crise poderão se reerguer ainda mais fortes que antes” (Ibid., p. 256). Vogler também diz que a retaliação pode tomar outras formas: um assecla pode querer vingança ou um vilão mais forte, acima do anterior na cadeia de comando, pode se mostrar nesse momento.

Pode ser o momento em que tudo parece dar errado, apesar de estar tudo indo bem até agora. Parece que a aventura será condenada ao fracasso.

### **3.1.11 A Ressurreição**

Vogler reconhece que essa é “uma das passagens mais complicadas e desafiadoras para o herói e para o escritor” (Ibid., p.263). Segundo ele, é neste estágio que encontramos o clímax da história, “o último e mais perigoso encontro com a morte” (Ibid., op cit). Nesse momento, a mudança pela qual o herói passou deve ficar explícita, inclusive em seu comportamento e aparência. É a última travessia do limiar, o momento para mostrar que o herói mudou.

Tradicionalmente, Vogler explica, os caçadores que retornam de uma aventura passam por um ritual de purificação, para limpar a morte deles e reintegrá-los à comunidade. O herói também passa por esse processo. Depois de criado um novo ser para o Mundo Especial, ele precisa se recriar para voltar ao Mundo Comum. Nem o que ele era antes da Jornada, nem o que ele era durante, mas uma identidade nova, que concilia o que ele aprendeu no Mundo Especial e as necessidades do Mundo Comum, e com a qual ele fica até a próxima Jornada.

Essa é a prova final, para mostrar se o herói realmente aprendeu com a Jornada. Nesse momento, Vogler aconselha, o herói precisa ser o agente principal do golpe decisivo contra as forças antagonistas: é um momento em que o herói precisa ser ativo. Sem isso, o público não reconhece o aprendizado dele. Uma forma de mostrar se ele aprendeu com a Jornada é obrigá-lo a fazer uma escolha, que ele faria diferente no início da história.

Segundo Vogler, a Ressurreição é o clímax, o momento mais alto da história, para

onde tudo culmina. Pode haver também clímaxes sucessivos, de vários personagens ou de vários campos da vida do herói. Histórias secundárias precisam de clímaxes próprios, talvez os mundos emocional, físico e mental do herói também precisem.

Esse estágio proporciona ao público uma sensação importante para seu envolvimento com a história: a Catarse, que Vogler define como “uma libertação emocional purificadora ou uma reviravolta emocional” (Ibid., p. 270). É a ação do remédio purgante (a história) sobre o veneno da vida (os sentimentos ruins). “Uma catarse é o clímax lógico de um arco de personagem do herói”, que descreve “os estágios graduais de mudança em um personagem: as fases e os pontos de virada de crescimento” (Ibid., p. 271).

### **3.1.12 Retorno com o Elixir**

Sem provações remanescentes que ameacem suas existências e tendo superado a morte, os heróis prosseguem com suas vidas, retornando ao Mundo Comum ou mantendo-se nessa nova estrada, “com a sensação de que estão começando uma nova vida, uma que será diferente para sempre” (Ibid., p. 283). Vogler diz que eles levam consigo o elixir, algo para compartilhar com os outros, capaz de curar a terra ferida.

Para Vogler, esse é o momento que o escritor tem para desatar os nós do enredo, num processo que ele chama de desenlace, ou, igualmente, “amarrar as pontas soltas”. Ou seja, é importante dar o tratamento adequado a “todas as tramas secundárias e todas as questões e problemas que foram levantados na história” (Ibid. p. 285). Questões novas podem ser levantadas, mas as antigas devem ser concluídas.

O fim pode ser circular, de acordo com Vogler, apresentado através da repetição de imagens ou frases do começo da história que, comparadas entre si, adquirem um novo significado, agora que o herói passou por sua jornada e o mundo parece diferente. O fim também pode ser aberto, deixando a narrativa prosseguir mesmo depois de a história ter sido finalizada. Fica a cargo do interlocutor a conclusão moral.

O Retorno é parecido com a Recompensa, no sentido de que “ambos seguem um momento de morte e renascimento e os dois descrevem consequências de se sobreviver à morte” (Ibid., p. 287). No entanto, é o momento final da história, então é

a última chance de tocar as emoções do público. Deve terminar sua história de forma que satisfaça ou provoque o espectador, conforme sua pretensão. Tem um peso especial por sua posição única de final de obra, e também é um lugar de armadilhas para escritores e seus heróis. (Ibid., p. 288)

Para Vogler, esse momento exige uma surpresa, podendo até distorcer o que



conhecemos da história até agora. Também exige a distribuição final de recompensas e castigos, conforme as atitudes dos heróis e dos demais personagens, de acordo com o que é justo que recebam. “A punição deve ser justa para o crime e conter a qualidade da justiça poética (...) A recompensa deve ser proporcional ao sacrifício que (os heróis) fizeram” (Ibid., p. 289)

Segundo Vogler, o elixir é a chave deste estágio. Compartilhar o elixir é a prova definitiva de que o herói mudou, amadureceu, e se compromete com o coletivo, de tal forma que deixou de ser o Ego. “Os melhores Elixires são aqueles que trazem maior consciência ao herói e ao público” (Ibid. p. 290).

Muitas histórias erram de diversas maneiras neste estágio: “muito abrupto, prolongado, confuso, sem graça ou insatisfatório” (Ibid., p. 293). Vogler declara que é comum que não se feche todos os fios da história ou, do contrário, que tenham finais demais, como se o escritor não soubesse qual deles escolher.

“Uma história, como uma frase, pode terminar apenas de quatro maneiras: com um ponto final, uma exclamação, uma interrogação, ou reticências” (Ibid., p. 295), isso de acordo com o sentimento que você quer passar com a mensagem final da história. Pode ser uma declaração simples, um alarde, uma incerteza ou uma ambiguidade.

### **3.1.13 Resumindo a Jornada**

Resumindo o que Vogler escreveu: no início, somos introduzidos ao herói e ao mundo cotidiano (O Mundo Comum). Um acontecimento ou um ser convida o herói à aventura (Chamado à Aventura) e o herói se vê hesitante diante do chamado (Recusa do Chamado), mas uma força narrativa dá as ferramentas necessárias para agir (Encontro com o Mentor). Nesse momento, um incidente incitante ocorre e o herói não tem mais opções a não ser agir e passa para o Mundo Especial (A travessia do Primeiro Limiar), onde reconhece as regras desse novo mundo, identifica aliados e inimigos e passa por testes (Provas, Aliados e Inimigos).

Depois de ter reconhecido esse novo território, o herói passa por novos desafios, se reorganiza e se prepara para sua grande prova (Aproximação da Caverna Oculta), na qual enfrentará o maior dos males na crise da história (Provação). Após sobreviver à Provação, ele comemora seu feito e toma para si os frutos de sua aventura (Recompensa). Agora, ele tem de escolher se fica no Mundo Especial ou se retorna ao Mundo Comum e a estrada apresenta novos desafios (O Caminho de Volta). Agora, observamos o clímax, onde ele enfrenta o maior perigo da história e precisa mostrar que mudou e, por causa disso, consegue superá-lo

(A Ressurreição) e levar os prêmios de volta para o Mundo Comum, onde terá o poder de transformá-lo (Retorno com o Elixir).

### 3.2 O Herói de Mil Faces

Vogler não esconde que seus estudos foram baseados no Monomito de Joseph Campbell, descrito no livro *O Herói de Mil Faces* (2008). Para Campbell, todas as histórias são a mesma, em todo o mundo. Em suas palavras, todas as histórias que podemos encontrar “serão sempre a história mutável ainda assim maravilhosamente constante que encontramos, com uma sugestão desafiadoramente persistente de que ainda há mais a ser experimentado do que jamais será conhecido ou contado.” (Campbell, 2008, p.i, tradução nossa).<sup>29</sup>

Para Vogler, a jornada descrita por Campbell podia ser alterada, com o propósito didático que ele tinha em mente, e ilustra as alterações que ele realizou na seguinte tabela:

A Jornada do Escritor	O herói de mil faces
Primeiro ato	Partida, separação
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	O Auxílio Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	A Passagem do Primeiro Limiar
	O Ventre da Baleia
Segundo ato	Descida, iniciação, penetração
Provas, Aliados e Inimigos	O Caminho de Provas
Aproximação da Caverna Secreta	
Provação	O Encontro com a Deusa

<sup>29</sup> No original: will always be the one, shape-shifting yet marvelously constant story that we find, together with a challengingly persistent suggestion of more remaining to be experienced than will ever be known or told.

	A Mulher como Tentação
	Sintonia com o Pai
	A Apoteose
Recompensa	A Benção Última
Terceiro ato	Retorno
O Caminho de Volta	A Recusa do Retorno
	A Fuga Mágica
	Resgate com Auxílio Externo
	Travessia do Limiar
	Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade para Viver

Fonte: Vogler, 2015 (p. 44)

### 3.3 Arco de personagem

É interessante apresentar como Vogler relaciona o arco do personagem com a Jornada do Herói em um quadro descomplicado, que ilustra a condição interna do personagem principal de uma história, o herói, ao longo da jornada que ele descreve:

Arco de personagem	Jornada do Herói
1) Percepção limitada de um problema	Mundo Comum
2) Percepção Aumentada	Chamado à Aventura
3) Relutância para mudar	Recusa
4) Superação da Relutância	Encontro com o Mentor
5) Compromisso com a mudança	Travessia do Limiar

6) Vivência da primeira mudança	Provas, Aliados e Inimigos
7) Preparação para a grande mudança	Aproximação da Caverna Secreta
8) Tentativa da grande mudança	Provação
9) Consequências da tentativa (melhorias e reveses)	Recompensa (Empunhando a espada)
10) Volta da dedicação à mudança	O Caminho de Volta
11) Tentativa final na grande mudança	Ressurreição
12) Domínio final do problema	Retorno com o Elixir

Fonte: Vogler, 2015 (p. 272-273)

Isso é interessante para acompanharmos o desenvolvimento interno dos personagens, seus passos psicológicos para a mudança durante a narrativa. O herói não age externamente sem mudança no campo interno e o público não vê a força da história se essa mudança não for apresentada ao longo dela.

Em seu curso na Khan Academy, os profissionais da Pixar definem o arco de personagem como a caminhada emocional pela qual o personagem passa ao longo da narrativa, como ele se desenvolve a partir dos obstáculos que ele enfrenta. Para eles, “um personagem pode enfrentar vários obstáculos. Esses obstáculos podem prevenir o personagem de conseguir o que ele quer ou alcançar o que precisa. As escolhas que um personagem faz em resposta aos obstáculos e como o personagem muda como resultado podem ser referidos como o arco de personagem” (tradução nossa).<sup>30</sup> Esses obstáculos surgem a partir do confronto entre o que os personagens querem, seus desejos, e o que eles realmente precisam, suas necessidades, que eles percebem ao final do arco, quando se encontram na melhor versão que poderiam ser.

Os profissionais da Pixar também falam a respeito de protagonistas que não mudam ao longo da história, mas que mudam o mundo ao redor deles. Vogler (2015) chama esses personagens de “heróis catalisadores”.

<sup>30</sup> No original: a character may face many obstacles. These obstacles can prevent a character from getting what they want or achieving what they need. The choices a character makes in response to obstacles and how the character changes as a result can be referred to as character arc.

### 3.4 Estrutura clássica de três arcos

Em seu livro, Vogler também faz correlações entre a estrutura de três arcos e a Jornada do Herói. Isso torna um pouco mais compreensível os pontos de virada da Jornada para quem já está acostumado com o conceito dos três atos das histórias<sup>31</sup>. Para ele, o primeiro ato, que ele chama de Separação, começa no Mundo Comum, o segundo, Descida e Iniciação, começa na Travessia do Primeiro Limiar e o terceiro, Retorno, começa no Caminho de Volta e termina com o Retorno com o Elixir.

Para ele, a crise pode tomar lugar no meio ou no fim do segundo ato. Uma crise central divide o segundo ato em dois e oferece a possibilidade de apresentar uma nova crise ao seu fim. Já uma crise postergada deixa mais tempo para aumentar a tensão, mas menos tempo para suas consequências (recompensa e caminho de volta).

### 3.5 A estrutura de três arcos para a Pixar

Para os profissionais da Pixar, a história se divide em menos passos do que na Jornada do Herói. Eles defendem a espinha da história, que é descrita em oito passos, com a lição de moral ao final. A lição de moral é importante porque define qual é o tema da história e, portanto, sua razão de ser. Os passos, que eles apresentam com o nome de *beats*, são: 1) Era uma vez... 2) Todo dia... 3) Até que um dia... 4) Por causa disso... 5) Por causa disso... 6) Por causa disso... 7) Até que finalmente... 8) E desde então... No final, temos a lição de moral. O objetivo desse estruturamento é descrever os pontos mais importantes da história, como alguém contaria os acontecimentos-chaves de uma história para outra pessoa.

Os primeiros três passos formam o primeiro ato. Nele, encontra-se o momento análogo ao mundo comum apresentado por Vogler (2015), descrevendo como é a vida normal e a rotina do protagonista, sendo interrompido pelo “incidente incitante”. É esse incidente que força o herói a atravessar o primeiro limiar. O terceiro passo pode apresentar o antagonista, a força contra a qual o herói precisará lutar para conseguir ser vitorioso ao final.

Do quarto ao sexto passos, temos o segundo ato, que apresenta uma sequência de problemas cada vez mais difíceis para o protagonista da história. O personagem começa o segundo ato com seus desejos bem definidos, passa por obstáculos que o colocam em provação, até chegar a um *low point*, quando falhou em tudo ou não está feliz por alcançar as

---

<sup>31</sup> O primeiro ato da história é a exposição dos personagens e de seus relacionamentos e do mundo comum. O segundo ato é a ação crescente, que culmina na crise. O terceiro ato é o fecho da história, com o clímax e as cenas subsequentes que encerram as questões narrativas.

coisas que desejava, e percebe que, para se sentir completo, deveria realizar suas necessidades.

O ato três compreende os dois passos finais. Os profissionais da Pixar tratam o clímax e a crise como sinônimos. É nesse momento que o personagem pode perder tudo o que valoriza. Nesse ato, o protagonista renuncia suas vontades em prol de suas necessidades. Aqui, precisamos mostrar para a audiência que o personagem cresceu ao superar os obstáculos do segundo ato e agora está mudado. É sobre obrigar o personagem a fazer escolhas que não faria no primeiro ato.

### 3.6 Arquétipos

Durante a revisão que fizemos da Jornada do Herói, alguns dos arquétipos que Vogler (2015) adota em seu livro são mencionados, mas acreditamos que também se faça necessário olharmos mais aprofundadamente para eles.

Eles são tipos de personagens que se repetem nos mitos e contos de fadas. Vogler diz que Jung identificou esses arquétipos a partir dos sonhos de várias pessoas, onde eles se repetem, e que, com isso, o psicólogo acreditava no inconsciente coletivo. Ele diz que os escritores colocam máscaras temporárias, os arquétipos, em seus personagens, que, com elas, desempenham papéis específicos na história, cuja compreensão auxilia o escritor moderno a entender se as funções deles estão sendo cumpridas ou se elas podem ser mais bem exploradas.

Olhar para os arquétipos dessa forma, como funções flexíveis de caráter em vez de tipos de personagens rígidos, pode libertar sua arte da narrativa. Essa visão explica como um personagem numa história pode manifestar as qualidades de mais de um arquétipo. Os arquétipos podem ser pensados como máscaras, usadas pelos personagens temporariamente quando a história precisa avançar. Um personagem pode entrar na história com a função de arauto, e em seguida, trocar de máscaras para agir como bufão, mentor e sombra. (Ibid., p. 63)

Mais do que isso, para ele, os arquétipos são faces da personalidade humana, do herói ou do autor. Representam possibilidades paralelas de ser para o herói, que incorpora a energia desses outros personagens. São também a personificação de qualidades humanas distintas. Assim, “as histórias podem ser lidas como metáforas de uma situação humana geral” (Ibid., p. 64), reconhecível por todos.

Os arquétipos que Vogler sublinha como os mais importantes, frequentes e úteis, dos quais os outros seriam variações são: o Herói, o Mentor (velha sábia ou velho sábio), o Guardião do Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra, o Aliado e o Pícaro.

Duas questões são úteis para um escritor tentar identificar a natureza de um arquétipo: 1) Qual função psicológica ou parte da personalidade ele representa? e 2) Qual é sua função dramática na história? (Ibid., p. 65)

### 3.6.1 Herói

Vogler diz que o herói está ligado ao sacrifício altruísta, para salvar os outros. Psicologicamente, o herói representa o Ego. É a busca pela totalidade e identidade. Ele diz que há dois tipos de heróis: os decididos e os pouco dispostos. Além deles, há uma categoria que sempre aparece: o anti-herói, alguém que decidiu agir à margem da lei.

### 3.6.2 Mentor

Vogler define o Mentor como uma figura positiva que ajuda ou treina o herói. Ele representa o self: o deus dentro de nós, que atua como uma consciência para nos guiar na vida. Os mentores oferecem aos espectadores e ao herói um vislumbre do que ele pode se tornar.

### 3.6.3 Guardiões de Limiar

Eles aparecem em cada portão de entrada, defendendo-o, e geralmente não são os vilões principais, Vogler elucida. Os guardiões testam a capacidade do herói e o merecimento de passar pelo limiar. Eles representam nossos inimigos internos: “as neuroses, cicatrizes emocionais, vícios, dependências e limitações autoimpostas” (Ibid., p. 92).

### 3.6.4 Arauto

De acordo com Vogler, eles são uma força que traduz o desafio ao herói. Antes deles aparecerem, o herói leva “uma vida desequilibrada, utilizando-se de uma série de mecanismos de defesa para lidar com ela” (Ibid., p. 98). O arauto aparece para alterar essa condição, anuncia a necessidade de mudança e oferece motivação, desencadeando a ação da história.

### 3.6.5 Camaleão

Vogler identifica o camaleão como o *animus* e a *anima* do herói: o elemento masculino ou feminino, respectivamente, no inconsciente de alguém. Tal qual o arquétipo anterior, o camaleão também é um catalisador de mudanças. Este arquétipo traz dúvida e suspense à história, intrigando e confundindo o herói, mas, se ele for paciente com o camaleão, a verdade acaba aparecendo.

### **3.6.6 Sombra**

É “a energia do lado obscuro, os aspectos (positivos ou negativos) não-expressos, desconhecidos ou rejeitados de alguma coisa” (Ibid., p. 111), onde moram os monstros reprimidos de nosso mundo interior, de acordo com Vogler. Ela representa a psicose, que, mais do que apenas nos prejudicar, tem o poder de nos destruir. Esse arquétipo projeta-se nos vilões ou antagonistas: desafia o herói, cria conflito e traz à tona o que ele tem de melhor.

### **3.6.7 Aliado**

Para Vogler, o Aliado é o companheiro de viagem do herói. Eles acrescentam humanidade aos heróis, sugerem soluções de problemas e podem até contestar os heróis, com possibilidades complexas de relacionamentos. Psicologicamente, ele representa as forças que não percebemos que temos, mas que se apresentam em momentos de dificuldade.

### **3.6.8 Pícaro**

A função do pícaro, conforme Vogler mostra, é podar os egos grandes e trazer os heróis e a plateia para o campo da realidade. São inimigos naturais do status quo. Ele também serve como alívio cômico. Geralmente, os pícaros são personagens que afetam e mudam os outros e o mundo, mas permanecem o mesmo.



## 4 RELATÓRIO

A primeira vez que me deparei com o questionamento crítico sobre necessidade do protagonismo branco em todas as narrativas foi quando, por volta dos catorze anos, apresentei o rascunho de uma história para minha vizinha. Nele, o protagonista era um rapaz branco com cabelos escuros, assim como todos os protagonistas das histórias que eu lia naquela época. A resposta que ouvi foi: “por que ele tem que ser branco?” Minha vizinha foi uma das pessoas que mais incentivou minha leitura e escrita criativa. Ela é uma mulher negra e, naquela época, se formava em Química Industrial pela UFF.

Naquele momento, sem conhecimento de questões raciais, nem reconhecimento do lugar que ocupo neste mundo, respondi que “foi assim que imaginei”, sem me atentar ao que teria me levado a imaginar daquela forma. Não coloquei no papel o que escolhi ativamente, mas reproduzi a mesma imagem que vi repetidas vezes nos produtos culturais de massa e que estava impregnada na minha mente. O personagem também era heterossexual. Hoje, mais consciente da minha identidade como homem negro e gay, graduando de comunicação social, escolho representar no meu trabalho de conclusão de curso uma história e personagens que conversam com a minha identidade e que, espero, conversarão com pessoas que compartilham essas características comigo.

Desde aquele diálogo com minha vizinha, muita coisa aconteceu. Entrei em contato com movimentos sociais, com minha orientação sexual, descobri que as palavras que usamos passam uma mensagem e significam algo para quem as recebe e que a mensagem pode ser de inclusão ou de exclusão, entendi que a arte só tem vida quando o criador coloca um pouco de si e suas mensagens nela e decidi depositar minha energia em discursos potentes, na criação de algo novo que seja bom para os meus. Além disso, descobri as estruturas narrativas e que uma história tem força quando fala sobre algo, quando passa uma mensagem.

### 4.1 Escrita

No começo de 2020, pensei em desenvolver uma história de garotos mágicos negros, que eu chamei pelo nome genérico de Magical Black Boys. Esse termo é uma modificação do original, Black Girl Magic, movimento americano criado em 2016 por CaShawn Thompson para celebrar a beleza, o poder e a resiliência das mulheres negras (WILSON, 2016). Eu queria celebrar as possibilidades de encarar garotos negros como potencialidades, fora da figura estereotipada deteriorante que o Estado e a Mídia transmitem sobre eles. Há potência,

fragilidade, fraternidade, medo, alegria, amor e complexidade em suas existências. Da mesma forma, há pressão social, perseguição institucional e risco que ameaçam essas existências. Há trauma, mas também há construção.

Para a narrativa, pensei em desenvolver um grupo de meninos negros periféricos que estão no Ensino Médio e passam por diferentes aventuras. A ideia é criar múltiplos personagens em um universo complexo, que possa ser explorado de forma serializada. Ou seja, manter a possibilidade de desenvolvimento de várias histórias, episódios, volumes, temporadas, com eles se revezando ou não no papel de protagonistas. Para a primeira, pensei em uma história de *coming out*<sup>32</sup> de um deles. Depois, poderia explorar diversos gêneros ou subgêneros de narrativa (livros, quadrinhos e filmes) e diferentes conflitos, como *coming of age*<sup>33</sup>, investigação, assalto, etc. A mensagem que eu quero transmitir é a de que todos os meninos periféricos têm em si o poder de transformação da comunidade em que vivem ou da sociedade em geral. Assim, esses meninos estariam localizados em uma exageração do atual contexto brasileiro de encarceramento em massa e genocídio da população negra. Eles estão em um Brasil fascista, militarizado, e sua classe de garotos mágicos são alvos assumidos do governo, apoiado pela mídia. O objetivo é fazer uma analogia com a guerra do Estado brasileiro contra a população negra, tendo como alvo jovens rapazes negros.

Há outros garotos mágicos nesse universo e, como nas histórias recentes de garotas mágicas, os personagens começam sem poderes e o adquirem com algum ente/objeto mágico. Nesse universo também há monstros, que manifestam fisicamente os preconceitos sofridos pelos rapazes ao longo dessas histórias.

Tracei um esqueleto geral do que seria a história, desde o momento inicial até o final, quando os meninos já não são mais garotos mágicos, passando por todos os episódios que eu achava que levariam até o final. No início, eram cinco garotos, porque as garotas mágicas dos mangás marcantes, como *Sailor Moon* ou *Madoka*, normalmente são cinco, mas percebi que a energia narrativa de um deles poderia ser absorvida por outros dois. Não havia espaço narrativo para o quinto, então eu o cortei da história.

Nesse momento, precisei desenvolver quem são eles, além do conceito (chamava-os apenas por letras). Eu tinha uma ideia geral de como seriam as personalidades dos meninos, mas não sabia como desenvolvê-las. Eu já tinha imaginado que Ian era tímido e estava no armário, Amin era leal e simpático, Bruno era bonito e desenvolto, Dino era explosivo e

<sup>32</sup> Narrativas que mostram a história de um personagem LGBT se assumindo para si mesmo e para a sociedade.

<sup>33</sup> Narrativas que exploram o amadurecimento de um personagem e o encontro dele consigo mesmo. Normalmente *coming of age* e *coming out* estão entrelaçados.

fisicamente forte. Em um primeiro momento, imaginei que Bruno já seria um garoto mágico e convidaria os meninos a se juntarem a ele. No entanto, pensei que seria melhor se todos iniciassem seu contato com o mundo mágico ao mesmo tempo.

Para desenvolver mais os personagens, eu procurei inspiração entre os orixás. Minha tia é ialorixá (mãe de santo) e eu passei parte da minha infância frequentando o terreiro dela e conversando sobre a mitologia herdada dos iorubas. Além disso, uma edição da revista Dossiê Super Interessante dedicada às religiões afro (HARGREAVES, 2018) e o livro Lendas Africanas dos Orixás, do Verger (2019), serviram de inspiração. Como Ian seria tímido e se escondia, Omulu poderia ser seu orixá pai. Bruno, por ser bonito e desenvolto, teria como pai Xangô, vaidoso e atrevido. Dino, com sua característica explosiva e força física, seria filho de Ogum, o orixá da guerra. Amin, por seu acolhimento e lealdade, seria Oxóssi, o orixá da caça, que provém a casa. Com os orixás definidos, também ficaram definidos seus poderes. Como a história pode ser desdobrada em várias outras, julguei ser interessante seguir uma progressão dos poderes, assim como há uma progressão dos religiosos do candomblé dentro da prática dos terreiros. Os praticantes se desenvolvem antes de receber um orixá, alguns jamais incorporam.

Seus nomes vieram ao mesmo tempo e refletem nomes brasileiros comuns na periferia (Bruno e Ian), nomes ancestrais (Benedino) e nomes árabes, que fazem parte da formação negra brasileira (Amin). Busquei por nomes curtos, que não repetissem a sonoridade, comesçassem com letras diferentes entre si e não fossem acentuados. Além disso, seus nomes têm significados que acrescentam aos personagens. Ian significa algo como Graça Divina, Bruno significa moreno, mas também “pardo” (brown), Benedino significa bendito e é uma variação italiana do nome Benedito, nome do meu avô, e Amin significa fiel em árabe. Escrevi post-its sobre eles, que transcrevo abaixo:

### **Ian**

15 anos (2º ano), faz 16 em seis meses.

Tímido, inteligente e companheiro

gay

medos: ser julgado pelos outros, ser rejeitado

gosta: açaí e cupuaçú, filmes geeks, fanfics, matemática e física

### **Bruno**

17 anos (3º ano), completados recentemente

atrevido, vaidoso e extrovertido

gay

medos: fracassar, ser insuficiente

gosta: milkshake de ovomaltine, esportes, livros de fantasia, história e química

### **Dino (Benedino)**

16 anos (2º ano), faz 17 em seis meses.

extrovertido, explosivo e alegre

hetero

medos: rejeição, não achar um amor e não ser correspondido

gosta: churrasco, milkshake de chocolate, jogos de RPG, fantasia, português e geografia

### **Amin**

16 anos (2º ano), faz 17 ano que vem

leal, fofo, extrovertido e cativante

hetero

medos: desapontar quem ele gosta, ser visto como fraco

gosta: milkshake de morango, tocar violão, música pop, futebol e educação física

Também criei uma imagem de referência com os poderes deles e conceito para as roupas que usariam, uma vez completamente em contato com seus poderes. Como inicialmente Bruno abriria o caminho para que eles se tornassem garotos mágicos, pensei que ele pudesse ser filho de Exu, o orixá dos caminhos. No entanto, pelas atitudes e personalidade que imaginava que o personagem teria, achei que ele combina mais com Xangô, o orixá da justiça e da beleza masculina.

Resumindo: para o primeiro passo, construí um mundo mágico, controlado por um governo fascista que tenta cercear a liberdade das comunidades periféricas e dos corpos negros. Não foi difícil. Nele, inseri a presença de monstros, que também antagonizam os garotos mágicos, simbolizando os preconceitos que sofrem. Para o segundo passo, apesar de ainda não terem nomes, localizei esses personagens, chamando-os por letras, dentro desse mundo. Assim, defini vagamente qual o arco que esses personagens teriam em relação a sua magia e ao mundo ao redor, desde a aquisição dos poderes até o fim. Com isso, construí algum nível de personalidade para eles e de envolvimento afetivo uns com os outros e com as pessoas que constroem esse universo, fora eles mesmos. Terceiro passo, desenvolvi quem são

esses personagens, quais são suas personalidades básicas, características físicas e nomes.

No quarto passo, comecei a pensar na primeira história, que é este projeto apresentado. Para isso, antes de qualquer coisa, escrevi uma sinopse sobre a história, com profundos tons de *Boys Love*:

“Ian se apaixona pelo estranho terceiranista (Bruno) e, depois de ouvir seus amigos (Dino e Amin) serem homofóbicos durante uma partida de futebol, ele se assume para eles. Quando os valentões da escola ouvem e espalham, ele precisa lidar com todas as consequências disso, o afastamento de Dino e o estreitamento dos laços com Amin e Bruno. Enquanto isso, os quatro garotos precisam decidir se querem se tornar garotos mágicos depois de um animal oferecer os poderes a eles durante o ataque de um monstro à cidade.”

Para desenvolver essa história de forma a alcançar um grande público, pensei em utilizar os doze passos da Jornada do Herói, com os quais tive contato na adolescência. Um amigo me recomendou criar cartões para organizar visualmente a jornada, então os desenhei e grudei na parede. Embaixo de cada um deles, com *post its*, descrevi os acontecimentos dos passos da jornada. Ficou, no final, assim:

1. Mundo Comum: Ian estuda no Ensino Médio, com seus melhores amigos, Amin e Dino. Eles jogam bola, passam o tempo livre e estudam juntos. Ele guarda de todos o segredo de ser gay. No momento, os alunos se organizam para a festa junina.

2. Chamado à Aventura: Enquanto joga futebol com os meninos, Dino usa uma ofensa homofóbica contra um integrante do time rival e isso atinge Ian.

3. Recusa do Chamado: Ele não quer fazer nada a respeito, pois tem medo, mas fica refletindo sobre isso.

4. Encontro com o Mentor: O menino por quem Ian é apaixonado, Bruno, fala para ele que seus amigos são legais, mas que esse tipo de atitude do Dino não é legal. É nesse momento que aparece um monstro e eles têm contato com o gato, que lhes oferece os poderes especiais de garotos mágicos. A internet também dá um empurrãozinho na autoconfiança.

5. Travessia do Primeiro Limiar: Ele conta aos meninos, em um local escondido, que é gay. Nesse momento, ele teme perder a amizade deles, mas espera pelo melhor.

6. Testes, aliados e inimigos: No dia seguinte, ele percebe que os alunos da escola estão olhando diferente para ele. Amin explica que de alguma forma todo mundo descobriu que ele é gay. Dino não fala com ele, mas Amin e Bruno continuam do seu lado. O diretor conversa com ele. Eles ainda não sabem que foi Pietro e Nicholas que contaram para todos. Depois de um dia sem sossego, ele corre para casa e quer passar um tempo sozinho. Amin e Bruno oferecem companhia. Eles têm a ideia de fazer cartazes contra a homofobia. Eles

expõem os cartazes, mas, por causa disso, brigam com Nicholas e Pietro.

7. Aproximação da Caverna Secreta: Ian se sente bem por ter agido, mas percebe que ainda não tem Dino de volta, além de ter que enfrentar a repressão dos outros alunos. É nesse momento que sua mãe o ajuda a enxergar melhor seu papel nisso tudo. Ian e os amigos vão à festa junina juntos.

8. Provação: Lá, todos o encaram. Carol, Nicholas e Pietro se colocam contra eles. Seus amigos se reúnem e vencem os três.

9. Recompensa: Com os três vencidos e Dino com eles, Bruno e Ian se beijam e dançam a quadrilha juntos.

10. Caminho de Volta: Um monstro ataca a festa.

11. Ressurreição: Ian aceita se tornar garoto mágico, porque agora é um menino corajoso e autoconfiante. Ele luta contra o monstro e o derrota.

12: Retorno com o Elixir: No dia letivo seguinte, Ian se encontra com Bruno, Amin e Dino. Ele não tem medo de segurar a mão de Bruno, tem o apoio dos amigos contra as afrontas de Nicholas e Pietro e ouve as desculpas de Dino, com quem conversa.

Depois disso, escrevi uma história em 23 capítulos. Foi quando falei com minha orientadora, Patrícia, que, antes de ler o roteiro, recomendou que eu participasse do curso da Pixar na KhanAcademy sobre *storytelling*. Nele, os profissionais da empresa guiam os estudantes, através de explicações e exercícios, sobre temas como construção do mundo, personagens e a estrutura da história.

Sobre o mundo, eu escrevi:

“Nesse mundo, há uma versão paralela do Brasil, comandada por um governo militar fascista. Monstros aparecem do nada e atacam todos os lugares, e o governo culpa os garotos mágicos por isso. Na verdade, eles não poderiam ter menos a ver com a existência dos monstros, mas essa é uma forma de criminalizá-los e persegui-los, porque o governo tem medo de garotos periféricos poderosos, que podem questionar suas ações. Além desses três poderes, há um grupo guerrilheiro que se opõe ao governo, sua brutalidade sobre a periferia e sua ausência nesses espaços.”

Além desse texto, desenvolvi um maior, incentivado pelo curso, onde me coloquei como um habitante médio desse universo, sujeito aos discursos do governo, da mídia, de conversas com as outras pessoas e suas próprias opiniões, e escrevi sobre como é encarar o dia a dia com tantas anormalidades:

“As pessoas estão acostumadas com as visitas e a destruição causadas pelos monstros. Em algum lugar, o exército luta contra um grupo de criminosos terroristas que querem atentar

contra a pátria. Os monstros não estão sempre presentes, mas volta e meia os vemos nos noticiários ou nas redes sociais. As pessoas sabem que o exército está aqui para protegê-las deles. Ao mesmo tempo, as pessoas temem serem abordadas pelo exército, levadas sob custódia, confundidas com um dos terroristas. Mas isso não vai acontecer se você não faz nada de errado, afinal quem não deve não teme. Além das imagens dos monstros, vemos sempre nos noticiários e nas redes sociais imagens de jovens com superpoderes lutando contra eles. Nas redes, dá para ver que eles lutam contra os monstros. No noticiário, não exatamente. Os militares dizem que eles são criminosos, sem autorização do governo e sem controle institucional sobre seus poderes. Que eles deveriam ser presos. Nem todo mundo concorda com isso. Se eles lutam contra os monstros e apenas isso, tudo bem. Agora, os militares começaram a dizer que são esses jovens que criam os monstros, mas não explicaram como. Nas redes, mais e mais pessoas replicam essa ideia, que começa a ganhar força no mundo *offline*. Alguns só acreditam no que veem e o mundo real mostra o oposto do que os militares dizem. De qualquer maneira, a incerteza e o medo são constantes e, enquanto não sabemos a verdade, seguimos com nossas vidas.”

Depois, o curso nos incentiva a pensar sobre as características internas e externas do personagem. Ele não fala para fazer fichas de todos os personagens, mas, como a ideia é criar um grupo de garotos que talvez possam protagonizar, cada um deles, outras histórias, julguei interessante acrescentar novas camadas de complexidade em suas personalidades. Os demais personagens podem vestir as máscaras dos arquétipos e serem entendidos através de tropos narrativos.

Personagem	Características Internas	Características Externas
Ian	<p>Ele gosta de ler mangás e fanfics.</p> <p>Ele gosta de passar um tempo com os amigos e apenas joga futebol com eles para estar junto.</p> <p>Ele teme ser tirado do armário, teme ser ostracizado por ser gay e teme mostrar-se para os outros.</p> <p>Ele sente bastante constrangimento social.</p>	<p>Um rapaz negro do segundo ano do Ensino Médio.</p> <p>Ele usa roupas confortáveis, mas não desleixadas, como shorts, camisetas e casacos.</p> <p>Ele anda na dele, meio fechado para o mundo.</p> <p>As primeiras coisas que você notaria nele seriam seu rosto fofo e seu corte de cabelo lateral.</p>

Bruno	<p>Ele gosta de jogar esportes, prefere basquete. Gosta de passar um tempo com seus amigos e de conhecer pessoas. Nas horas vagas, assiste a competições esportivas.</p> <p>Ele teme ser separado de sua família e ou desapontá-los.</p> <p>Ele é bastante alegre, encara tudo com bastante esportividade.</p>	<p>Um rapaz negro do terceiro ano do Ensino Médio.</p> <p>Ele veste roupas baseado no que fica estiloso, segue uma moda <i>urban</i>. Ele é vaidoso.</p> <p>Ele anda com intenção e olhando sempre para frente.</p> <p>As primeiras coisas que você notaria ao olhar para ele são sua altura, seus dreads e seus brincos.</p>
Dino	<p>Ele gosta de jogar futebol, não há outro esporte para ele. Ele também gosta de andar de bicicleta com os amigos.</p> <p>Ele teme fracassar e ser insuficiente.</p> <p>Ele é bastante ansioso, é extrovertido e não entende muito bem seus sentimentos.</p>	<p>Um rapaz negro do segundo ano do Ensino Médio.</p> <p>Veste roupas esportivas. Não pensa exatamente no que vestir. Uma bermuda e uma camiseta de time são válidas para qualquer lugar.</p> <p>Ele anda distraído, pensando em tudo.</p> <p>As primeiras coisas que você notaria nele são seu porte físico e sua sobrancelha grossa.</p>
Amin	<p>Ele gosta de tocar violão, ouvir música pop e prefere jogar futebol em videogame.</p> <p>Ele teme desapontar os amigos e a família.</p> <p>Ele está sempre tentando viver o momento e se divertir.</p> <p>Ele fica gago quando fica nervoso.</p>	<p>Um rapaz negro do segundo ano do Ensino Médio.</p> <p>Veste roupas um pouco <i>boho</i>, como um artista musical.</p> <p>Ele anda despojado e se movimenta muito.</p>

A partir daí, os especialistas da Pixar nos provocam a pensar sobre os desejos e as



necessidades do protagonista, que é o personagem que move a história. Sobre o Ian, desenvolvi que ele quer ser aceito pelos amigos e pela comunidade (escola) e quer ser alguém sem problemas (externos) a respeito da sexualidade. Ele precisa, no entanto, se aceitar. Em jogo, temos sua vida social e sua reputação. Ele enfrenta o medo da rejeição e da homofobia. O risco é psicológico, mas também é físico. Em uma sociedade marcada pela homofobia, como a sociedade brasileira, exponenciada pelo exercício imaginativo de transformá-la em um universo paralelo onde um governo autoritário e moralizante governa, os riscos de se assumir LGBT são imensos.

Depois disso, eles nos convidam a conhecer a espinha da história e a pensá-la em função dos beats. Para eles, contamos a história em oito beats. Os três primeiros são referentes ao primeiro ato, os três do meio ao segundo e os dois últimos ao terceiro. No final, temos a moral da história, que reflete o tema dela. Para a nossa, os beats são desenvolvidos assim:

Atos	Beat	Acontecimentos da história
Ato 1	Era uma vez...	Um rapaz gay no armário que morria de medo de sair dele. Ele mora em um mundo cheio de magia, mas também de repressão governamental. A população não sabe se tem mais medo do exército ou dos monstros que às vezes aparecem.
	Todo dia...	Ele joga, estuda e passa o tempo livre com seus melhores amigos, Dino e Amin. Ao mesmo tempo, ele tem uma quedinha por Bruno. Os monstros, o exército e os garotos mágicos são assunto constante, assim como a festa junina por vir e as meninas.
	Até que um dia...	Seu amigo Dino usa uma ofensa homofóbica contra um jogador do time adversário na Educação Física, o que atinge Ian. Bruno, então se aproximando dele, se assume para ele. Um ser mágico os convida a se tornarem garotos mágicos.
Ato 2	Por causa disso...	Ele busca na internet como se assumir para os amigos. Com essa informação, se assume e os amigos parecem aceitar sem questionamento.
	Por causa disso...	A palavra de que ele se assumiu corre pela escola e

		Nicholas e Pietro o atacam, Dino não fala mais com ele e ele é desconvidado para a festa.
	Por causa disso...	Ian, Amin e Bruno fazem uma intervenção contra a homofobia no colégio. Apesar de todos os esforços, Ian ainda é repreendido pelos alunos, não tem Dino de volta e precisa lutar para se auto-afirmar.
Ato 3	Até que finalmente...	Ele se levanta, cria coragem para desafiar os outros e vai para a festa, sem se preocupar com o que os outros pensam. Lá, ele beija Bruno na frente de todos, desafiando Carol, Pietro e Nicholas. Quando um monstro ataca a escola, ele aceita se tornar um garoto mágico.
	E desde então...	Ele se aceita em todos os sentidos e tem um relacionamento melhor com os amigos e consigo mesmo.

Ao final da história, a moral é a de que todos os espaços devem ser ocupados por pessoas LGBTQs e que suas existências são válidas.

Conversando com minha orientadora, como leitora do texto original, ela me apontou algumas falhas do roteiro e questões que podem levar a interpretações equivocadas, completamente diferentes daquelas que eu queria, então a reescrevi, conforme as novas elucidções, através do curso da Pixar e de seus apontamentos.

O nome da webcomic surgiu por último. De *Black Boy Magic*, foi para Garotos Mágicos durante muito tempo, ao longo do trabalho de finalização do roteiro, mas me mantive insatisfeito pelo tom genérico. Refletindo sobre outras histórias que têm muito em comum com essa, pensei em Cavaleiros do Zodíaco (*Seinto Seiya*, no original) e *Puella Magi Madoka Magica* (que pode ser traduzido como Garota Mágica Madoka Mágica), ambas com o nome do personagem no título. Por isso, cheguei à conclusão de que seria interessante colocar o nome da história de “Ian Silva e os Garotos Mágicos”.

## 4.2 Desenho

Apesar de gostar de desenhar, o desenho não é o meu forte. Ainda preciso aprender muito nessa área. Mesmo assim, como o trabalho é para a criação de uma *webcomic*, não podia faltar essa etapa.

Primeiro, criei os desenhos esboços dos trajes dos meninos mágicos, baseados nas vestimentas dos orixás desenhados por Carybé (VERGER, 2019). Depois, imaginei como seriam seus rostos. Para isso, busquei referências em pessoas reais da diáspora africana no Brasil. Então, desenhei esboços deles com roupas que comporiam seus visuais. Ian usa roupas comuns, camiseta e bermuda ou calça jeans, Amin tem um visual mais *boho* artista, com regatas e calças *jogging* e cores terrosas, Bruno tem um visual mais urbano, com jeans destroyed e tênis bacana e Dino usa roupas esportivas. Desenhei também os rostos dos meninos que são antagonistas do Ian, Nicholas e Pietro.

Depois, esbocei o primeiro capítulo em uma folha de papel A4. Desenhei ele em uma folha A3 e fiz a *lineart* com nanquim. Então, digitalizei as folhas, digravei para a *webtoon* e as colorei pelo *Photoshop*. Por fim, acrescentei os balões de fala e o texto. Repeti o mesmo processo para cada capítulo.

Utilizei uma largura de 1080p (full HD), com uma resolução de 72ppi, indicada para projetos digitais. Ao longo da minha edição, ao acrescentar os quadros um embaixo do outro, o arquivo foi crescendo em altura. Cada arquivo corresponde mais ou menos a uma página desenhada e tem alturas diferentes.

Para as letras dos balões de fala e recordatórios, utilizei a fonte gratuita CC Wild Words – Roman, que se baseia na fonte paga Wild Words que, por sua vez, é baseada nas letras que se vê em mangás. Para o título, utilizei a fonte gratuita Halt, que, com uma cor marrom, transmite uma conexão com expressões negras tradicionais. Para os créditos e parte do título, utilizei uma fonte feita através do site calligraph, com minha própria letra e que denominei Leonardo.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho começou há muito tempo e é a culminância de diferentes processos pessoais que se desenvolvem, alguns desde minha infância. A cidade na qual os garotos mágicos moram, os lugares por onde passam, algumas situações cotidianas que vivem, entre outras coisas, são reflexos das minhas próprias experiências quando eu tinha aquela idade. A pista de skate, por exemplo, é baseada na pista de Nova Iguaçu, ponto de encontro de jovens iguaçuanos e orgulho da cidade por ser a primeira pista da América Latina.

A festa junina era, todo ano, um grande evento durante meu Ensino Médio. Marcava o meio do ano com alegria. Cada série tinha a responsabilidade de ensaiar o ato que fariam e a maioria dos alunos era voluntarioso para participar.

Ian e seus amigos, Amin e Dino, são baseados na minha experiência com meus amigos durante o Ensino Médio. Éramos mais de três, mas um grupo grande não funcionaria em termos narrativos para uma história tão localizada. A ideia de fazer um quadrinho de heróis, cada um com um poder específico, me veio durante o segundo ano, quando, depois de lermos, no mesmo dia, *Watchmen*, do Alan Moore, listamos quais poderes cada um de nós gostaria de ter. Infelizmente, não sei onde está esse papel.

Histórias criadas coletivamente não eram incomuns na minha sala de aula e eu tateei na escrita autoral durante muito tempo. A aula de artes, apesar de ser uma das mais desdenhadas pelos outros alunos, estava entre aquelas que eu mais gostava e me destacava. Durante o vestibular, achei que a escrita e o desenho seriam bem aproveitados no campo da Publicidade.

Aprender Comunicação Social me deu muito gosto. Olhar para a Publicidade de uma forma crítica também me interessou. No entanto, quando entrei no mercado de trabalho, percebi que não era com aquilo que eu gostaria de trabalhar. A vida em agência pode ser boa, principalmente pela convivência com as pessoas, mas a falta que a expressão criativa autoral me fazia era grande demais e o retorno que o mercado me dava, muito pequeno.

Nesse sentido, trouxe para a faculdade o que eu sentia falta nela. Nas várias aulas que cursei, só encontrei espaço para falar de quadrinhos em uma delas, durante o ciclo básico. Então, ressignifiquei a finalização do curso para que meu trabalho de conclusão fizesse sentido para mim, nesse momento em que me encontro. E minha ideia foi bem recebida por minha orientadora, que conhece meu desejo de contar histórias.

Escrever não é fácil. Pensar na história e no que quero que ela seja é a parte mais fácil, mas existe uma distância entre isso e o que ela é, uma vez finalizada. Desenvolver

personagens, uma história que faça sentido e que passe uma mensagem importante é a parte complicada. Existe um processo longo e, muitas vezes, difícil para que a história saia e seja finalizada. Mesmo depois de finalizada, fica um sentimento de que falta algo. Falta cortar, falta acrescentar, falta aprofundar, falta tornar mais explícito, falta deixar subentendido, falta pôr mais emoção, falta explicar mais, sempre falta.

Para que o processo se torne mais facilitado é importante conhecer ferramentas que ajudem a alcançar o objetivo. Entre essas ferramentas, podemos incluir conhecer os gêneros literários e subgêneros de sua narrativa, entrando em contato com esses textos e estudando sua história, seus debates e reflexões - no caso deste projeto, roteiro, HQ, *BL* e *mahou shoujo* - e estruturas narrativas - estrutura de três arcos, estrutura em oito *beats*, a jornada do herói, arquétipos etc.

Além disso, é importante conhecer o formato no qual a narrativa será aplicada. O formato pode variar entre digital ou físico, prosa ou roteiro. Se roteiro, qual tipo de roteiro? De quadrinhos, de teatro, de filme, etc.? Nesse caso, seu roteiro também deverá se adequar às especificidades de cada tipo. Assim, ele pode ser dividido em atos, cenas, páginas, quadros e/ou capítulos. Ele foi feito para existir somente enquanto a história não é concretizada no formato final imaginado. Um roteiro de filme, por exemplo, não foi feito para ser lido pelo público geral, mas para ser adaptado em um filme que todos poderão ver nas telas. Neste trabalho, o roteiro não é para ser lido nas plataformas de *webtoons*, mas para ser adaptado e lido como uma história em quadrinhos.

Assim, se responsável por todas as etapas de produção do projeto, é necessário estar familiarizado com as ferramentas e processos da plataforma final. Então, ao criar uma história em quadrinhos que será lançada em um ambiente virtual, é necessário conhecer técnicas de desenho e design e programas de pintura, como o Photoshop, além de fontes para os textos. Da mesma forma, se a história será contada em vídeo, é necessário conhecer produção, direção e/ou edição, entre outros papéis necessários para o projeto. Para este projeto, foi necessário estudar todas essas ferramentas de escrita e de desenho.

No entanto, me vi constrangido por algumas limitações de conhecimento e técnicas. Este projeto foi a primeira história que escrevi até o final. Foi também a primeira vez que desenvolvi personagens desenhados do zero. Como fazia muito tempo que não tinha um contato constante com a escrita criativa e com as artes gráficas, o esforço foi enorme para aprender como passar a ideia para o papel e, do papel, para o desenho. Mais do que reaprender a andar de bicicleta, foi como se, depois de anos sem subir em uma, eu tivesse de aprender a dar uma manobra radical de competição.

Principalmente em relação ao desenho. Uma coisa é saber desenhar uma pessoa, outra é pensar em um personagem, conceituar, desenhá-lo várias vezes, de forma que fique reconhecível em arte sequencial, dispor os personagens no espaço do quadro para que a leitura fique agradável, dispor os quadros na tela, considerando o formato de rolamento das *webcomics*, etc. Com tanto tempo sem desenhar com constância, esqueci inclusive como desenhar com estrutura e falhei em alguns momentos, mas dei o melhor que pude com as condições que eu tive. Com isso, aprendi a importância de dar um passo para trás e focar nos fundamentos para então dar quantos passos necessários forem para a conclusão de um projeto.

Contar histórias é meu desejo de infância. Apesar de nunca ter parado de contá-las, sinto que me desviei desse caminho em algum momento. Felizmente, também sinto que este trabalho foi um passo dado nessa longa caminhada de reencontro, que tomo com muito orgulho, felicidade e prazer.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALIMI, Bisi. If you say being gay is not African, than you don't know your history. In: **The Guardian**, set. 2015. Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2015/sep/09/being-gay-african-history-homosexuality-christianity>. Acesso em: 26 mai. 2021.

ARAÚJO, Joel Zito. **A Negação do Brasil: o negro na telenovela brasileira**. São Paulo: SENAC, 2000.

CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces**. Novato: New World Library, 2008.

CARDOSO, José Arlei; DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. Webcomic e hiperleitura. **Esferas**, [S.l.], n. 9, p. 123-134, out. 2017. ISSN 2446-6190. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/8067>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi:<https://dx.doi.org/10.31501/esf.v0i9.8067>.

CLETO, Sara; BAHL, Erin Kathleen. Becoming the Labyinth: Negotiating Magical Space and Identity in Puella Magi Madoka Magica. **Humanities**, [S.l.], v. 5, n. 2, [n.p.], Abr. 2016. Disponível em: <https://www.mdpi.com/135290>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi:<https://doi.org/10.3390/h5020020>.

CRERAR, Pippa. Theresa May says she deeply regrets Britain's legacy of anti-gay laws. In: **The Guardian**, abr. 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/world/2018/apr/17/theresa-may-deeply-regrets-britain-legacy-anti-gay-laws-commonwealth-nations-urged-overhaul-legislation>. Acesso em: 26 mai. 2021.

DOS SANTOS, Ynaê Lopes. **História da África e do Brasil Afrodescendente**. Rio de Janeiro: Pallas, 2017.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial: A compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GUIMARÃES, Antônio Sérgio Alfredo. Como trabalhar com “raça” em sociologia. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 29, n. 1, p. 93-107, jan./jun. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/j/ep/a/DYxSGJgkwVyFJ8jftT8wxWxC/>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi:<https://doi.org/10.1590/S1517-97022003000100008>.

HARGREAVES, Patrícia. As religiões que vieram da África. **Dossiê Super Interessante**, São Paulo: Editora Abril, 2018.

HOOKS, bell. **Salvation: Black people and Love**. Nova Iorque: HarperCollins Publishers, 2001.

JANG, Wonho; SONG, Jung Eun. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Globalization. **Kritika Kultura**, Manila, [s.v.], n. 36, p. 168-187, ago. 2017, ISSN 1656-152x. Disponível em: <https://journals.ateneo.edu/ojs/kk/>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi: <http://dx.doi.org/10.13185/KK2017.02908>.

LGBT Rights. Persecuted for being gay. In: **The Guardian**, set. 2011. Disponível em: <https://www.theguardian.com/world/2011/sep/13/persecuted-for-being-gay>. Acesso em: 26 mai. 2021.

LIMA, Fábio. Corpo e Ancestralidade. **Repertório: Teatro & Dança**, Salvador, Ano 18, n. 24, p. 19-32, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revteatro/article/view/14826>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi: <http://dx.doi.org/10.9771/r.v0i0.14826>

LUNSING, Wim. Yaoi Ronsō: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography. **Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context**, [S.l.], v. 12, [s.n.; n.p.], jan. 2006. Disponível em: <http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html>. Acesso em: 26 mai. 2021.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The invisible art**. Nova Iorque: HarperCollins Publishers, 1994.

MURRAY, Stephen O; ROSCOE, Will. **Boy-Wives and Female Husbands: Studies in African Homosexualities**. Nova Iorque: Palgrave, 1998

NASCIMENTO, Abdias. **O Genocídio do negro brasileiro: Processo de um racismo mascarado**. São Paulo: Perspectivas, 2016.

PIXAR in a Box. **Unit: The art of storytelling**. [S.l.: s.n.: s.d.] Produção de Pixar, Khan Academy e Disney. Disponível em: <https://www.khanacademy.org/computing/pixar/storytelling>. Acesso em: 26 mai. 2021.

PRANDI, Reginaldo. **Mitologia dos orixás**. S.l.: Companhia das Letras, 2000.

RIOS, Luis Felipe. “LOCE LOCE METÁ RÊ-LÊ!”: posições de gênero-erotismo entre homens com práticas homossexuais adeptos do candomblé do Recife. **Revista Polis e Psique**, Porto Alegre, v. 1, n. 3, p. 212-231, ago. 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/PolisePsique/article/view/31540>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi: <https://doi.org/10.22456/2238-152X.31540>.

SAITO, Kumiko. Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. **The Journal of Asian Studies**, [S.l.], v. 73, n. 1, p. 143-164, fev. 2014. Disponível em: <https://cup.org/34mjZ3C>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi: <https://doi.org/10.1017/S0021911813001708>.



SEVERO, Juan Miguel; PANGILINAN, Paolo; PANGILINAN, Ian. Entrevista | Ian e Paolo Pangilinan e o criador de Gaya Sa Pelikula, Juan Miguel Severo. **Central BoysLove**, nov. 2020. Disponível em: <https://www.centralboyslove.com/2020/11/entrevista-ian-e-paolo-pangilinan-e-o.html>. Acesso em: 27 mai. 2021.

SHIM, Aegyung; YECIES, Brian; REN, Xiang (Tony); WANG, Dingkun. Cultural intermediation and the basis of trust among webtoon and webnovel communities. **Information, Communication & Society**, [S.l.], v. 23, n. 6, p. 833-848, abr. 2020. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118X.2020.1751865?journalCode=rics20>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1751865>.

SIHOMBING, Febriani. On The Iconic Difference between Couple Characters in Boys Love Manga. **Image & Narrative**, [S.l.], v. 12, n. 1, p. 150-165, mar. 2011. Disponível em: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/130>. Acesso em: 26 mai. 2021.

TELLES, Edward Eric. **O Significado da Raça na Sociedade Brasileira** – Tradução para o português de Race in Another America: The Significance of Skin Color in Brazil. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2004. Disponível em: [http://telles.faculty.soc.ucsb.edu/uploads/8/7/5/2/87525260/livro\\_o\\_significado\\_da\\_raca\\_na\\_sociedade\\_brasileira.pdf](http://telles.faculty.soc.ucsb.edu/uploads/8/7/5/2/87525260/livro_o_significado_da_raca_na_sociedade_brasileira.pdf). Acesso em: 26 mai. 2021 doi: <https://doi.org/10.2307/j.ctt6wpzpb>.

TIAN, Xi. Homosexualizing “Boys Love” in China: Reflexivity, Genre Transformation, and Cultural Interaction. **Prim: Theory and Modern Chinese Literature**, [S.l.], v. 17, n. 1, p. 104-126, mar. 2020. Disponível em: <https://read.dukeupress.edu/prism/article-abstract/17/1/104/166105/Homosexualizing-Boys-Love-in-ChinaReflexivity>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi: <https://doi.org/10.1215/25783491-8163817>.

VERGER, Pierre Fatumbi; CARYBÉ. **Lendas Africanas dos Orixás**. Lauro de Freitas: Solisluna Design Editora, 2019.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor : estrutura mítica para escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.

WELKER, James. Beautiful, Borrowed, and Bent: “Boys’ Love” and Girls’ Love in Shôjo Manga. **Sign: Journal of Women in Culture and Society**, [S.l.], v. 31, n. 3, p. 841-870, 2006. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/10.1086/498987>. Acesso em: 26 mai. 2021. doi: <https://doi.org/10.1086/498987>.

WILSON, Julee. The Meaning of #BlackGirlMagic, And How You Can Get Some Of

It. In: **Huffpost**, dez. 2016. Disponível em: [https://www.huffpost.com/entry/what-is-black-girl-magic-video\\_n\\_5694dad4e4b086bc1cd517f4](https://www.huffpost.com/entry/what-is-black-girl-magic-video_n_5694dad4e4b086bc1cd517f4). Acesso em: 27 mai. 2021

WOOD, Andrea. "Straight" Women, Queer Texts: Boy-Love Manga and the Rise of a Global Counterpublic. **Women's Studies Quarterly**, [S.l.], v. 34, n. 1/2, p. 394-414, 2006. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/40004766>. Acesso em: 26 mai. 2021.